#231 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

GTA V ALLE PROS & CONS!

DEAD SPACE 3
GILLEN IN DE RUIMTE

THE LAST OF US
SURVIVAL HORROR OP Z'N BEST

SLY COOPER: THIEVES IN TIME
PLATFORMER OM TE STELEN

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
DUBBELDIKKE GOLD AWARD

WWW.PU.NL
MRT. 2013
BP € 4,25



CRYSIS 3

PLUS: ZES NIEUWE GAMESYSTEMEN VALLEN DE GEVESTIGDE ORDE AAN • SKYLANDERS MOVE OVER, HIER IS DISNEY INFINITY • KILLZONE MERCENARY GAAT DE PS VITA REDDEN • SNIPER: GHOST WARRIOR 2 SCHIET Z'N DOEL VOORBIJ • WORLD OF TANKS IS EEN FENOMEEN • SAM FISHER OUDERWETS OP DREEF IN SPLINTER CELL: BLACKLIST • ALIENS: COLONIAL MARINES RUIKT NAAR BEJAARDENTEHUIZEN • LIGHTNING RETURNS WORDT BLIKSEMS GOEDE FINAL FANTASY • JAAR VAN DE WAARHEID VOOR DE PS VITA • BRUUT SPEKTAKEL IN GOD OF WAR: ASCENSION • THE CAVE • STAR TREK: THE GAME • EN VEEL MEER...

HUB UITGEVERS



TIJDELIJKE AANBIEDING!
Alleen bij launch exemplaren gratis code voor Gears of War 1*



Pag. 052

INHOUD

Square Enix gaat weer een ouderwets vette Final Fantasy-game afleveren met het laatste deel uit de FFXIII-saga. En gelukkig speelt de verleidelijke Lightning weer de hoofdrol!



Pag. 026



Pag. 040



Pag. 048



Pag. 062



Pag. 066

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



HOI 2013 COLOFON
KEURMERK POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen en Samuel Hubner Casado*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek, Haarlem
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt.
Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE





We zijn alweer effe onderweg, maar 2013 is toch echt het jaar waarin het allemaal gaat gebeuren. Dit jaar komen de nieuwe consoles van Microsoft en Sony, tenminste... dat hopen we! Op het moment dat deze PU verschijnt, heeft Sony net belachelijk vette dingen aangekondigd in New York (check PU.nl als je 't gemist hebt of klik gewoon via Layar op deze tekst, want Jan was er bij). Op dit moment kan ik alleen nog maar speculeren. Is er een lanceerdatum van de PlayStation 4 bekendgemaakt en wordt het echt weer een gespreide launch? Gaat ie meer dan 600 euro kosten en whaddup met die controller?
Wat vinden jullie trouwens van de cover en Graddus' eerste coverview? We gaan proberen elke PU in 2013 een character met een pijl en boog op de cover te zetten, het lukt nu al twee nummers op rij! Jan hoopt vurig dat we dit jaar nog een cover doen met Thief 4 erop, waar ook een pijl en boog in zit. Maar dat zien we later wel... als bekend wordt dat Thief 4 onze eerste next-gen cover blijkt te zijn. ● *Maarten*



BULLSEYE!

IEMAND MOET HET DOEN

Graddus' beschrijving van zijn Crysis 3-trip naar Frankfurt.

- Reis per vliegtuig. Tja, die enooorme afstand vanuit Amsterdam in een cheap-ass trein kan natuurlijk echt niet.
- Verblijf in een vijfsterrenhotel. Viersterren toko's zijn voor paupers.
- Crysis 3 was zelfs vanuit bad(!) speelbaar op een enorme Plasma TV. Op bank of bed liggen is zooo 2012.
- En logischerwijs was er onbeperkt gebruik van room service, hotel- en mini-bar. Bakjes pinda's van 6 euro en glaasjes cognac van 37,50... Burp!

Tja, iemand moet het doen, hè...



Graddus



Brak deze maand:

Mijn vinger. Tot overmaat van ramp kwam ik er pas na twee weken achter! Fanatiek gamen zit er voorlopig dus effe niet in...

Wouter



Geekasmde deze maand:

In het Universal Studios pretpark te Florida. Voor mij geen Zuid-Frankrijk; ultrageeks gaan twee weken gillen in Amerikaanse achtbanen.

Jurjen



Genoot deze maand van:

De eerste échte zonnestralen van 2013. Niet gezien? Kan kloppen, volgens mij heb ik ze alle veertien geabsorbeerd.

Ondertussen...

Ward

Leefde zich deze maand uit met:

Dota 2. Als een vercrackte gamejunk stopte ik ieder vrij uurtje in deze MOBA. Hoeveel verslavingen kan een mens hebben?



Samuel

Vierde deze maand:

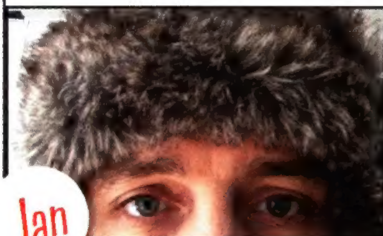
Met lekkere whiskey het feit dat ik me weer de zanger mag noemen van een toffe nieuwe rockband! Nu nog een pakkende naam verzinnen.



Jan

Hield deze maand:

Zelfs in huis mijn muts op, want een koude winter zonder haar op je bolletje, dat is echt geen lolletje. Hatsie!



Florian



Speelde deze maand:

Vooral op de PS Vita! Dankzij een dikke Vita special en een zekere gemaskerde wasbeer draait de handheld eindelijk weer eens overuren.

Ed



Plakte deze maand:

De band van mijn fiets. Een week heb ik 's ochtends en 's avonds gepompt voor m'n ritje van en naar de trein, maar uiteindelijk moest het er toch van komen.

JJ



Had deze maand problemen met:

Mijn schouder. 24 jaar gewichtheffen heeft z'n tol geëist. Ik kan weinig meer met m'n linkerarm. M'n online FIFA-ranking is in een vrije val beland!

Wordt vervolgd...

view with layar

MC TOILET

Omdat JJ zondagavond laat aankwam in Berlijn en het gezelschap honger had, werd er gegeten in het enige restaurant dat nog open was: een McDonalds. Nou, dat heeft onze healthfreak geweten. De man eet NEVER NOOIT vette meuk dus zijn maag reageerde uiterst vijandig op de McBacon/Big Tasty of hoe die ranzige shit ook heet. De wc pot in zijn kamer was die avond zijn beste vriend.

JJ vond het trouwens opmerkelijk dat al dat vette vlees er uitgekotst nog bijna hetzelfde uitzag als in het restaurant. Als je het tussen een broodje had geduwd, had je het zo weer kunnen serveren...





ALS TWEE DRUPPELS WATER?

Aardige jongen hoor, die Ronald Giphart en hij heeft een aantal leuke boeken op z'n naam staan, maar toen Ed van meerdere lezers te horen kreeg dat ie vanwege z'n baardje steeds meer op deze Utrechtse schrijver begon te lijken, was het scheerapparaat snel gevonden.

'Ik vind mezelf op niemand lijken, en dat wil ik graag zou houden', aldus onze unieke eindredacteur.

Maandje in BEELD

PU ON THE ROAD!

Eigenlijk zouden we een hele pagina Maand in Beeld doen, maar vanwege ruimtegebrek kwam de rubriek te vervallen. Ed vond het zonde om al z'n bijschriften weg te gooien, vandaar deze mini-maand in beeld...



Eén ding is zeker: van Tjeerd zullen we niet snel een dubbelganger opgestuurd krijgen. Geen menselijke in ieder geval...



Je ziet aan alles dat deze gozer altijd naast de plee zeikt.



Wards open sollicitatie voor de luchtdebiele brigade.



Ed zette de hele avond alles in op één getal volgens een vaste formule: zijn leeftijd, gedeeld door vier, vermenigvuldigd met anderhalf en daar het kwadraat van. Hij verloor in euro's: zijn leeftijd keer zeventien...



Borderlands... hoort daar ook niet een soort van syndroom bij?



Foto genomen vijf seconden voor Peter Koelewijn een wedgie zou krijgen van Graddus.



Vlak hierna werd dit tweetal gesommeerd om wangslijm af te staan in verband met de brute verkrachting van een koningspoedel.



Ed heeft al de nodige Chaudfontainnetjes weggetikt...

YO! POST!

brief van de maand

GAMES ZIJN KUNST

Beste mensen van de Power Unlimited,
Ik moet iets bekennen, ik ben helaas geen lid (meer) van jullie blad. Af en toe pik ik nog een exemplaar uit de schappen om er doorheen te bladeren terwijl ik op de trein sta te wachten en iedere keer denk ik weer "Zucht, wat zijn we toch groot geworden". Dus bij deze, van harte gefeliciteerd met alweer (bijna) 20 jaar Power Unlimited en hopelijk gaan jullie nog minstens 20 jaar zo door.
Af en toe zie ik een discussie voorbij komen over "Zijn games kunst of niet". Ik ben student Interaction and Media Design aan de Kunstacademie en een gamer. Iedere keer lees ik dit soort stukjes met veel interesse, maar nu dacht ik, laat ik een keer mijn mening opsturen.
Zoals jullie waarschijnlijk al duidelijk was, ja, ik vind dat games kunst zijn. Natuurlijk is het een nieuwe kunstvorm en de professionals die zijn opgezadeld met dingen bestempelen als kunst of niet, zijn natuurlijk nog aan het aftasten waar ze games onder moeten scharen.
Maar is dit niet altijd al het geval geweest? Heeft iedere kunstvorm niet te maken gehad met een overgangsperiode? Werd het expressionisme ook niet als mindere kunst in de hoek weggezet in hun beginperiode? Was Rock 'n Roll ook niet de muziek van een generatie aan de rand van de afgrond? Al deze kunstvormen zijn in hun kunststatus gegroeid en zo zal dit ook gebeuren met games. Net als boeken en films zijn games gemaakt om te vermaken, om je aan het denken te zetten, om verhalen te vertellen. Wat maakt het medium dan eigenlijk uit?
Voor mij zijn games dus kunst. Gelukkig ben ik niet de enige die er zo over denkt. Het New York Museum of Modern Art, waar mensen werken die volgens mij wel het een en ander van kunst weten, heeft ook een aantal games in zijn collectie opgenomen.
Dus volgende keer dat je moeder zeurt dat je weer teveel gamet, moet je maar zeggen dat je je cultuur aan het bijschaven bent.
Ben benieuwd wat jullie ervan vinden.
Groeten,
Hany Saad | Internet

Zo'n slimme jongen zou toch moeten begrijpen dat je nooit te oud bent voor de PU. Koop er de volgende keer weer eens eentje in de kiosk, daar is geen kunst aan, toch?



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



DER GAIT NIKS BOOVN GRUNN

Yooo PU,
Ik hoorde dat Wouter uit de provincie Groningen komt en ik was zelf toevallig bezig met de stad Groningen te bouwen in Minecraft (voor een gedeelte). Ik denk dat Wouter dit wel moet herkennen.
Laterrrr,
Kevin Tönnessen | Internet

En of Wouter dit herkent! Dit is het pand aan de Grote Markt, en bij dat raam rechts heeft ie ´s nachts nog eens de boel helemaal ondergekotst na het nuttigen van iets te veel Fristies.





CALL OF DUTY'S KUT ACTIE

Yo, mastermakers van de PU,
Zoals vele anderen ongetwijfeld ook doen, speel ik COD Black Ops 2. Met name zombiemode vind ik helemaal top, maar er is een klein probleempje, ik wil meer. En dus wil ik uitbreidingen kopen. Aangezien ik de vorige keer alle uitbreidingen die voor Black Ops uitkwamen los heb gekocht (en dus meer uitgaf dan nodig) wilde ik dit keer graag alle uitbreidingen in één keer kopen, de Seasons Pass dus. Helaas is de prijs van dit ding een probleem. Natuurlijk, het kost handenvol geld, maar ja, dat moet je er dan maar voor over hebben, want het blijft goedkoper dan alles los kopen.
Dit is dan ook niet het probleem, het probleem is namelijk dat de prijs van het ding op de Xbox 4000 Microsoftpoints is. Deze prijs betekent namelijk dat je per se het Microsoftpoints-pakket van 4200 moet kopen. 200 TE VEEL DUS! Doordat Call of Duty dus weer zo'n stomme prijs vraagt, betaal je dus weer eens te veel. Hebben jullie misschien nog een tip of adres waarmee ik aan 4000 Microsoftpoints kan komen zonder te veel te hoeven betalen.
Thanks, PU is awesome!
Arnoud van Bree | Veldhoven

Gedwongen winkelnering noemen we dat, want die 200 points ga je niet weggooien natuurlijk, maar weer aanvullen. Het is net als met goedkope printers, waarbij je je scheel betaalt aan de inkt. Je zou haast denken dat we in een kapitalistische maatschappij leven!

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hoi Power Unlimited,
Ik lees jullie blad iedere dag, jullie zijn het meest gewilde blad van Nederland. Ga zo door.
Nu mijn vraag: ik speel sinds kort Assassin´s Creed Revolutions. Ik heb telkens dat ik opdrachten heb die ik fail doordat ze te moeilijk zijn. Als jullie een tiplijn hadden welke tips gaven jullie me dan?
De groetjes,
Tim van Draanen | Internet

Geef niet op, zet door, kom op, laat je niet kisten, hou vol...

Yo duderoni's!
Vraagies waar ik om vraag.
1. Jullie nieuwe PU App voor iPhone is awesome! Komt ie ook voor Android?
2. Ik zag op de site dat jullie een vrouwelijke stagiair hadden.
3. Wie is er het beste in StarCraft II op de redactie?

Laters!
Tim | Internet

① Jazeker, hou de store goed in de gaten!
② Klopt, we noemen haar Trees en we hebben Wouter, gezien zijn geschiedenis met vrouwelijke stagiairs, met een hondenriem vastgemaakt aan z´n stoel.
③ Ward is de master. Tjeerd van PU-TV denkt dat ie het ook kan, maar werd laatst geowned door een stagiair die z'n derde potje ooit speelde.

Hey PU gasten,
Ik ben vorig jaar abonnee geworden en bezoek elke dag PU.nl en daarom twee vragen.
1. Gaan jullie dit jaar weer naar de E3 en maken jullie dan ook weer van die filmpjes elke dag?
2. De restyle van PU.nl is echt superslick! Ga zo door met de site en het blad en de filmpjes!

Björn | Hilversum

① Ja en ja!
② Dat is géén vraag... maar toch bedankt.

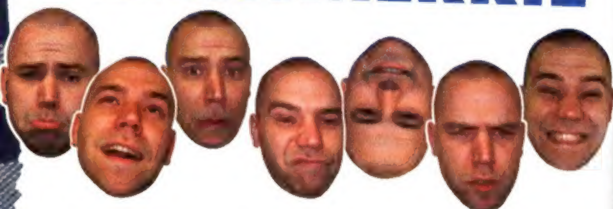
Hello YO!POSTERS!!
Ik heb een paar vragen en hoop daar een antwoord op te krijgen.
1. Op welk spel zal ik een pre-order zetten: Gears of War: Judgement of BioShock: infinite?
2. Is BioShock Infinite een free roamer?
3. Wanneer ligt de volgende PU agenda in de winkels?
4. Kunnen jullie Ed zeggen dat zijn bijschriften echt hilarisch zijn?

P.S. ik weet nu al zeker dat de nieuwe PU agenda echt geweldig wordt!!
Groeten,
Jos | Swalmen

① De meningen hier zijn verdeeld, Jos. Een miskoop ga je sowieso niet hebben.
② Nee, maar wel meer dan Gears of War!
③ Zodra dit schooljaar afgelopen is.
④ Liever niet, dan loopt ie weer een halve week naast z'n schoenen.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

VRESELIJKE NACHTMERRIE



Beste Yo!Post! mensen,
Toen ik vannacht ging slapen, kreeg ik een hele rare droom. Mijn huis stond in de fik, ik zag mensen gillend wegrennen en er was chaos. Dit was niet het ergste, toen ik mezelf langzaam omdraaide stond daar opeens Wouter Brugge. Ja, u leest het goed: WOUTER BRUGGE IN MIJN DROOM.
Ik vraag nu jullie om hulp. Hebben jullie al meerdere mensen gehoord die dit hebben meegemaakt of ben ik een van de eerste? Dromen jullie zelf wel eens over Wouter?
Ik wil graag van het Brugge-syndroom afkomen en misschien hebben jullie wat tips ;)
Met vriendelijke groet van een hulpeloze slaper,
Jorn | Oud-Beijerland

Wat een nachtmerrie! Maar er is een oplossing. Je moet gaan slapen met de ramen open. Uit onderzoek is gebleken dat Wouter alleen maar in je droom verschijnt als je in een muffe, naar zweet en urine stinkende ruimte slaapt...

Van huiswerk ga je niet dood, maar waarom zou je risico's nemen?

'NOSTAGIEVIEW'

Hee PU-crew,
Sinds gisteren ben ik weer begonnen met Bulletstorm en had echt zoiets van ´Ja, dit had Samuel moeten reviewen toen deze uitkwam´ (alleen schreef ie toen nog niet voor jullie).
Toen ik daar vandaag nog een keer aan dacht, kwam ik met een idee wat misschien wel tof is voor de PU en wat jullie volgens mij nog niet gedaan hebben: een review of eerbetoon van een redacteur aan een wat oudere game (die ze zelf niet gereviewed hebben).
Dit zou dan bijvoorbeeld de naam "Nostalgieview" of "Nostalreview" hebben (die tweede is niet echt bepaald goed, maar denk dat jullie wel snappen wat ik bedoel).
Hoop dat jullie hier iets mee kunnen.
Alvast bedankt voor het lezen van m'n mail.
Mvg,
Jonas | Internet

we een game een cijfer geven, is dat natuurlijk e
games evolueert immers zo razendsnel dat een sp
achterhaald is. Toch zijn er games die niet alleen op
achterlaten, maar ook jaren later nog kont schopp
monumenten.

JURJENS GAME-MONUMENT

SUPER MARIO

In 2006 was Rood van Ma
bestverkochte single in N
ook het jaar waarin mijn z

Als je de PU elke maand leest, had je kunnen weten dat we een soortgelijke (onregelmatig verschijnende) rubriek al hebben, genaamd Game-Monument. Maar goed dat je het zegt, want het is wel weer eens tijd dat daar een nieuwe aflevering van komt. Als er een Game-Monument in dit nummer staat, heeft iedereen dat aan jou te danken, Jonas.

YO!POST! OP PU-TV

Veel meer lezersvragen (en onzinnige antwoorden van Maarten en Wouter) kun je elke woensdag bekijken op PU-TV!



KULUM



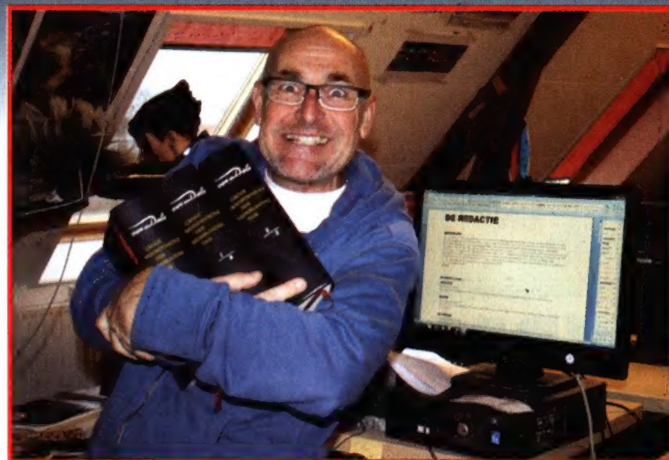


www.twitter/edwiggemans

Op reis naar:
Woon - Werk - Tennishal



Speelt:
Cd's van Theo Nijland



Op deze pagina krijgt elke maand een redacteur de vrijheid om te schrijven over alles wat hem zoal bezighoudt. Deze keer mag Ed z'n eitje leggen.

DE E3

Hij komt er natuurlijk weer aan in juni: de Electronic Entertainment Expo, beter bekend als de E3. Zoals je verderop in dit nummer kunt lezen, is het vrijwel zeker dat de opvolgers van de Xbox 360 en PS3 daar voor het eerst zullen worden getoond en er worden zelfs nog meer nieuwe consoles verwacht!
Na een lange afwezigheid was ik er vorig jaar weer eens bij en ik heb een fantastische tijd gehad in LA. Als kok voor de jongens en als Judge Ed in het zwembad hoop ik genoeg kudo's te hebben gescoord om ook dit jaar van de partij te mogen zijn...



PRANK

Ken je Basse Anderson uit Noorwegen? Hij staat op YouTube bekend als 'Most scared men ever', en de filmpjes waarin collega's hem de stuipen op het lijf jagen zijn kostelijk (http://www.youtube.com/watch?v=ZY3l4dcwJqQ).
Ik kon helemaal met die gast meevoelen toen ik vorige maand zelf op de redactie keihard 'geBassed' werd door Wouter. Na-



tuurlijk stond er ook nog eens een dwaas van PU-tv de boel te filmen, dus iedereen kan er van meegenieten hoe ik bijna was overleden aan een hartaanval (pu-tv/wouter-prankt-ed).

VERHUIZEN

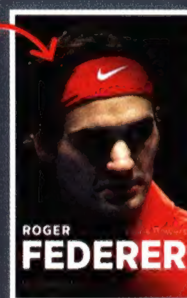


Ik denk dat ik sinds ik bij de PU zit al zo'n keer of acht verhuisd ben. Ooit zijn we begonnen bij de VNU in Amsterdam, daarna vertrokken we naar VNU Haarlem waar we een paar keer intern verhuisd zijn. Vervolgens werden we overgenomen door HUB-Uitgevers waar we alle hoeken van het pand gezien hebben en ook nog een tijd op een andere locatie zaten. De laatste verhuizing was half december 2012. en de volgende is alweer over twee maanden, opnieuw naar een andere locatie.
Nu luidt het spreekwoord: 'oude bomen moet je niet verplanten', maar ik zie er eigenlijk nooit zo tegenop. Geef mij een werkende PC en genoeg teksten, en ik draai m'n blaadje wel in elkaar... Oh ja, én een toilet dat ik binnen een halve minuut kan bereiken in verband met mijn incontinentie.



LEEST MOMENTEEL

Als liefhebber van sportboeken heb ik inmiddels al heel wat tennisbiografieën gelezen. De beste is absoluut die van Andre Agassi (misschien wel de beste sportbiografie ever) en zoals ik al vreesde, kan die van Federer daar absoluut niet aan tippen. Het is geschreven door een goed ingevoerde journalist, maar de man rijgt de clichés aaneen en het boek zit vol met slordigheden. Een grote tennisser als Federer verdient beter.



LEEST MOMENTEEL OOK

Een van mijn favoriete schrijfsters is Yolanda Entius. Ik hoef maar vijf minuten in een van haar boeken te duiken en ik ben alles om me heen vergeten. Het kabinet van de familie Staal is geen boek om vrolijk van te worden, maar wat kan die vrouw hartverscheurend mooi schrijven!

OUWE LULLEN TV

Hier op de redactie kijkt bijna niemand meer tv. Iedereen checkt z'n favo series op DVD/Blu-Ray of ze downloaden die shit.
Als ouwe lul vind ik het echter nog steeds leuk om programma's/series op een vaste dag op tv te zien. Zo is de zaterdagavond voor 'De ontmaskering van de vastgoedfraude' en de donderdag voor 'Borgen'. Ook Homeland en Breaking Bad keek ik destijds één keer in de week toen daarvan de eerste seizoenen op tv werden uitgezonden. Ik kan niet wachten op seizoen 2 van Homeland, maar doe het wel.



Power Spy

● Zo zie je twee jaar vrijwel geen console/game-device verschijnen op de E3, zo krijg je er straks waarschijnlijk een stuk of vijf/zes voor je giechel.

● Prima timing, heren van de game-industrie.

● Bedrijven kunnen het altijd zo mooi zeggen als de verkoop van een nieuw product slecht loopt. Zo sprak Sony-baas Kaz Hirai met betrekking tot de PS Vita van 'verkoopcijfers die aan de onderkant van de verwachtingen lagen'.

● Was de Powerspy als puber ook maar zo welbespraakt geweest, dan had hij zijn matige rapportcijfers wat beter kunnen presenteren thuis.

● Als alles meezit krijgen we in de periode 2013-2014 dus vijf of meer nieuwe 'game-devices' op de markt. Terwijl we pas net de Wii U in huis hebben staan.

● Ikea mag wel snel een nieuw tv-meubel gaan ontwerpen waar al die shit in past.

● Als de Powerspy denkt aan de wirwar aan draden die dat gaat opleveren, wordt hij spontaan depressief.

● JJ heeft al aardig wat gevlogen in zijn PU-carrière en ook op vrijwel elk tijdstip. Maar zondag 19.00 uur was ook voor hem een nieuwe ervaring.

● Gelukkig voor publisher Wargaming was dit reisje in de winterstop van het betaalde voetbal, want Studio Sport is heilig voor onze footie-fan.

● En zelfs Jan heeft niet genoeg punten om de KLM te dwingen Studio Sport in het vliegtuig uit te zenden.

● Steeds meer spellen worden Free to Play om toch nog maar wat gamers te trekken. De Powerspy vraagt zich af wanneer ook de winkels meegaan in deze trend.

● Dat je een bak met games hebt bij de ingang met een bordje 'Free to Grab' erbij.

● Gaat werken als een trein.

● Een buitenlandse trein welteverstaan, want de NS komt momenteel nog minder vaak op tijd dan een PU-redacteur.

OPNIEUWS

Concurrentie voor Xbox en PlayStation?

E3 brengt mogelijk zes nieuwe consoles!

Als je denkt dat we de komende tijd alleen te maken krijgen met de nieuwe Xbox en PlayStation, dan heb je het helemaal mis.



door: JJ
twitter.com/GKJJ

Als het een beetje meezit, kunnen we op de aanstaande E3 wel eens te maken krijgen met presentaties van zes nieuwe consoles. Tel maar even mee: Xbox 720, PlayStation 4, Ouya, Project Shield van NVidia, Razer Edge en de Steambox van Valve (zie ook de feature verderop in deze PU). Ze worden waarschijnlijk allemaal binnen een periode van een jaar gelanceerd en ik vraag me af of dat wel goed gaat, ervan uitgaand dat ze alle zes vele miljoenen exemplaren willen verkopen.

Allemaal mikken ze vooral op de groep fanatieke gamers en die kan, zeker in tijden van crisis, gewoon niet alles in huis halen. Met de Xbox 720 en de PS4 komt het wel goed en ook de Steambox heeft door de kunde en kracht van Valve plus de uitstekende winkel achter de console, Steam, zeker mogelijkheden (helemaal als ze Half-Life 3 exclusief aanbieden). Maar de Ouya en met name de Razer Edge en de Project Shield zijn te veel niche en hebben te veel concurrentie van de mobieltjes en tablets om een reële kans te maken.

Plus dat al die namen niet meer op de bovenkant van de cover van de PU passen.

Meer weten over al die nieuwe consoles? Check dan de special vanaf pag 34 van dit nummer.

Gaaf!

LEGO Dishonored



door: Jan
twitter.com/janmeijroos

Zou dat niet gaaf zijn? Als LEGO en Bethesda ophookten voor een mooie mix van LEGO en het universum van Arkane Studios? LEGO Dishonored... ik zou het meteen halen! Voor mijn zoontje natuurlijk hè? Niet voor mezelf (uche).

Er zijn blijkbaar meer fans die er zo over denken. Als je het internet afstruint, vind je al behoorlijk wat indrukwekkende bouwsels. Ik wilde jullie deze twee in ieder geval niet onthouden.



Vragen om problemen

Domme actie rond Dead Island

Zijn er (nog) geen problemen rond de heftige game die je uit gaat brengen? Dan maak je ze toch!

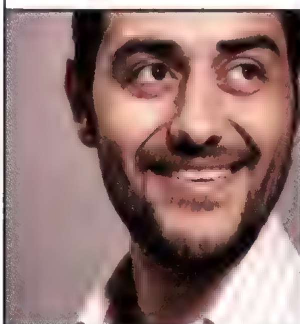
door: Jan
twitter.com/janmeijroos

Neem nu de Dead Island: Riptide 'Zombie Bait Edition' die Deep Silver in Europa en Australië uit wil gaan brengen. De problemen ontstonden n.a.v. een meegeleverde statue van een bebloede vrouwentorso waarvan het hoofd en de armen waren afgehakt, maar de (siliconen)borsten wel frontaal vooruit staken. Heel smaakvol... not!



Zelf omschreef Deep Silver de statue als volgt: "We wanted to provide a unique collector's edition that was utterly 'Dead Island' and would make a striking conversation piece on any discerning zombie gamer's mantel." Juist ja. Waarna de shitstorm opstak. Inmiddels heeft de uitgever spijt betuigd en excuses aangeboden. Sukkels.

"It's official: 3D is dead"



The Verge auteur Vlad Savov, rondlopend op de Consumer Electronics Show 2013 in Las Vegas.

Komt het nog goed?

Sony baalt van verkoopcijfers Vita

Het is al langer een publiek geheim dat de verkoopcijfers van de PS Vita tegenvallen. Inmiddels heeft Sony het voor het eerst ook zelf toegegeven.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Op de afgelopen CES gaf Sony-baas Kaz Hirai toe dat de verkoopcijfers van de Vita tot nu toe zelfs de laagste verwachtingen niet benaderen. Komt dat nog goed, vragen velen zich af.



Ik denk dat Sony het tij nog zou kunnen keren, maar dan moeten er twee dingen gebeuren. Ten eerste moet Sony drastische maatregelen nemen in de vorm van een fikse prijsverlaging of, ik opper maar wat, het apparaat meeleveren bij de PS4 als optionele controller. Ten tweede moeten er must buys uitkomen, games die je niet wil missen.

Wil je weten hoe de andere PU-redacteuren hierover denken? Check dan snel pagina 70 en 71 van dit nummer.



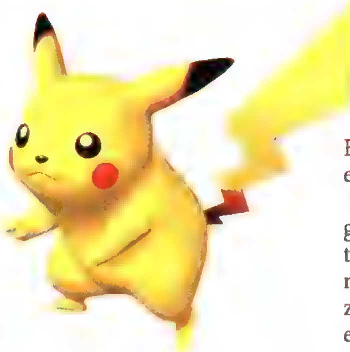
twitter.com/JurjenT

Spijt

Het spijt me, Pikachu. Het spijt me dat ik je een rat heb genoemd. En een hoer. Het spijt me dat ik Pokémon Black & White 2 slechts een 62 heb gegeven. Het spijt me dat ik mezelf geen Pokémon-fan meer wilde noemen. Want stiekem ben ik altijd Pokémon-fan gebleven.

En de liefde is weer helemaal terug nu ik de eerste beelden van Pokémon X en Y heb gezien.

O Pikachu, wat zie je er aantrekkelijk uit op de 3DS. Je bent zo mooi rond en soepel in 3D. En dat op een handheld! Ik heb altijd gedroomd van een 3D-Pokémon op een handheld, weet je dat? En in oktober ga ik het eindelijk beleven. In een heuse, splinternieuwe 3D-wereld met Parijs-achtige steden op avontuur, om de allerbeste te worden. In golvend 3D-gras naar nieuwe Pokémon speuren. Via internet met andere trainers samenspelen.



Natuurlijk is het in het grote geheel der dingen niet zo bijzonder dat een oude franchise verschijnt in 3D, met nieuwe poppetjes, omgevingen en internetondersteuning. Maar Pokémon is niet zomaar een oude franchise. Pokémon is… emotie. Liefde. Herinneringen aan onschuld, eenvoud en verwondering.

Pikachu, ik hoef maar in je grote mooie ogen te staren om te beseffen dat ik nooit helemaal van je los zal komen. En zolang je ervoor zorgt dat je een beetje fris blijft, hoeft dat ook nooit te gebeuren.

Hey Pika, hoe sta je trouwens tegenover goedmaakseks?

Betalen maar weer!

Eindelijk: oude shit op je GamePad

Nintendo heeft al heel wat klassiekers uitgebracht. Inmiddels is men ook zeer bedreven geworden in het steeds weer opnieuw verkopen van die klassiekers.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Wie Virtual Console-titels van de Wii overgezet naar de Wii U en die games wel eens op het scherm van de Wii U GamePad wil spelen, komt bedrogen uit. Het werkt niet omdat het via een Wii-emulator in het binnenste van je Wii U verloopt. Dat probleem is opgelost door die oude spellen speciaal voor de Virtual Console van de Wii U gereed te maken. Het slechte nieuws: je moet er opnieuw voor betalen.



Gelukkig hoef je niet opnieuw de volle mep te dokken, wie wil upgraden is respectievelijk € 0,99 (NES) en € 1,49 (SNES) kwijt. Dat klinkt redelijk, maar het is natuurlijk van de zotte dat je überhaupt nog een keer moet betalen voor downloads die je al een keer hebt gekocht. Waardoor je als trouwe klant toch een beetje het gevoel krijgt dat je door een lachende loodgieter in je gezicht wordt gepist.

Gelukkig doet Nintendo er een kusje achteraan: de eerste dertig weken verschijnt elke week een andere Nintendo-klassieker voor het zachte prijsje van € 0,30. Waaronder Super Metroid.

Wie de logica heeft ontdekt, laat het weten!

Toch heel veel flops

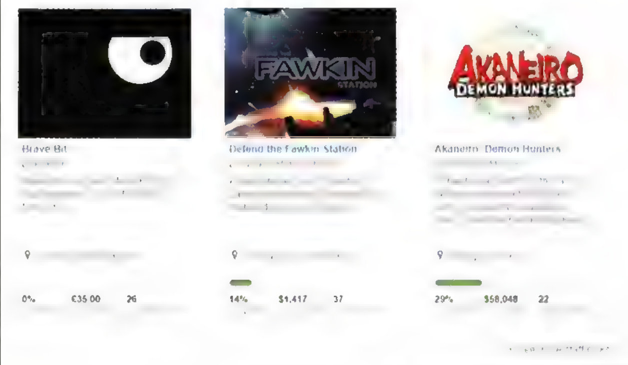
Kickstarter goed voor 83 miljoen dollar

Kickstarter, de in april 2009 opgerichte crowdfunding website, heeft in 2012 83 miljoen dollar opgehaald op het gebied van gameprojecten.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Discover Games **Video Games**

Staff Picks



Zo'n bedrag van een dikke tachtig miljoen US Dollar klinkt vet, maar ik zet er wel wat kanttekeningen bij. Want als je weet dat het geld verdeeld werd over een kleine 2800 projecten, en je pakt je zakjapanner erbij, dan wordt al snel duidelijk dat dit een gemiddeld bedrag oplevert van slechts 3000 dollar per project. Het is weliswaar zo dat games als categorie nog het best scoren, maar omdat we ook weten dat een paar grote (games) projecten ettelijke miljoenen ontvingen, kun je op je vingers natellen dat de overgrote meerderheid van de initiatieven by far niet genoeg centen zal hebben opgehaald om hun project op te zetten.

Kickstarter is daarmee een leuk alternatief voor een publisher, maar weinig meer dan dat. Meer over Kickstarter lees je op pag 50/51 van dit nummer.



Nieuwe Assassin's Creed in 2013?

Werd eerder aangenomen dat Ubisoft Assassin's Creed een jaartje vrijaf zou geven, nu ziet mijn Glazen Bol toch weer voorzichtige contouren van een nieuwe AC-game in 2013.

Commercieel gezien snappen we het wel; iedere nieuwe AC verkocht tot nu toe beter dan de vorige, maar de vraag is of de serie jaar in, jaar uit inhoudelijk kan blijven boeien.

En áls er dan een AC komt, wat zegt dit dan over de potentiële releases van Watch Dogs en Rainbow Six? Van uitstellenstein? Of gaat Ubisoft qua releases misschien wel het beste jaar uit hun bestaan tegemoet?

Power Spy

- Sony wil volgens baas Kaz Hirai de wow-factor weer terugvinden.
- Eeeh, even Blizzard bellen misschien?
- Valve heeft op de CES wat meer verteld over hun nieuwe console, de Steambox.
- Leuk en aardig allemaal, maar de Powerspy vindt het toch wel erg als een keukenapparaat klinken.
- Wat misschien toch wel handig is omdat het de eerste console zou kunnen zijn die je probleemloos van je vrouw/vriendin mag halen.
- Of is de Powerspy nu weer iets te rolbevestigend bezig…
- Opvallend bij de hoos aan console-aankondigingen op de CES was wel dat de Steambox volgens gamers als enige een kans maakt om te slagen.
- Valve heeft volgens de commentaren als enige de kwaliteit in huis.
- Stelletje slijmballen, ze proberen alleen maar om Valve op die manier naar het maken van Half-Life 3 omhoog te pijpen.
- De problemen met een server van de uitgever van de PU waren de afgelopen maand een geschenk uit de hemel voor de freelance redacteuren.
- Hadden ze zomaar een echt excuus waarom hun stukjes niet op tijd waren.
- 'Ik heb hem vanochtend opgestuurd Ed. Echt waar. En nu zit ik bij mijn schoonmoeder zonder mijn laptop. Kan hem dus pas morgen weer mailen. Okay?'
- Twee leden van de Xbox Live helpdesk zijn volgens geruchten ontslagen omdat ze over hun werk en baan posten.
- Lijkt me logisch. Je moet werken in de baas zijn tijd, geen posts op fora plaatsen…
- In Mexico is een officiële Xbox 360-wagen op de markt gekomen.
- Zou die auto ook het geluid van een stofzuiger maken?

Power Spy

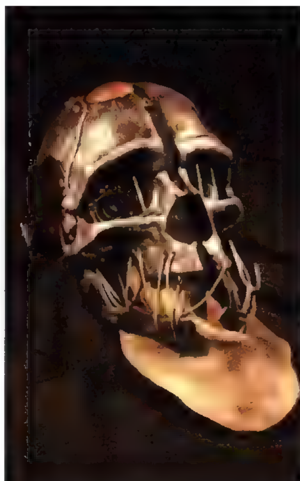
- Als je die oude beelden van Half-Life 1 op deze pagina ziet dan kun je bijna niet geloven dat we dit ooit cool vonden.
- Toch meldden we al in de allereerste PU dat bepaalde games er zo mooi en realistisch uitzagen dat het bijna echt leek.
- Let wel, we hebben het hier over personages en auto's die uit tien pixels bestonden.
- Maar goed, er zijn ook een hoop mensen met een lelijke partner, en die vinden hem of haar toch zeer aantrekkelijk.
- Liefde maakt dus blind.
- Of een hoop mensen moet wat vaker naar de opticien.
- Een Amerikaanse tattoo-artist heeft EA voor de rechter gedaagd vanwege de tatoeage die te zien was op de arm van American Footbal-ster Ricky Williams op de cover van NFL Street.
- Volgt u hem nog? En het wordt nog vager. De game stamt namelijk uit 2004! En nu komt de man er pas mee.
- Volgens de net-onder-een-steen-vandaan-gekropen dude lag het copyright van de tatoeage bij hem en moet EA dus lappen.
- Het is niet te hopen dat de tattoo-artist van Jurjen ooit gaat zeuren over de rechten op zijn Nintendo-plakplaat.
- Die heeft wel een keer of 18767767 in bladen over de hele wereld gestaan.
- Of zou hij toestemming van Miyamoto zelf hebben gehad?
- Er komt een racegame rond de New Kids.
- Die met die lange haren uit Maaskantje welteverstaan en dus niet die van On the Block.
- Gelukkig maar, want na het verschijnen van Justin Bieber in NBA 2K13 kunnen we niet nog meer van die boyband shit in games hebben.
- Dan kan Bieber nog zo veel jointjes in zijn klauwen houden... »

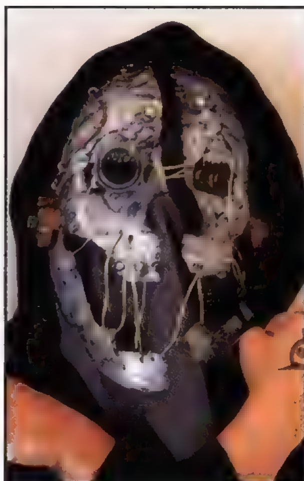
Carnaval

Corvo maskers

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Goed nieuws over Dishonored; de game doet het zo goed dat er inmiddels gesproken wordt over een mogelijke sequel.
Leuk is eveneens dat verschillende partijen de laatste tijd bezig zijn geweest met het ontwerpen van een Corvo masker en dat uiteindelijk ook in elkaar gesleuteld hebben.
Zo heeft het bedrijf Technically Magic Effects op een bizar nauwkeurige manier het masker van de Asssassin uit de game tot in de kleinste details nagebouwd (foto links). Het hele fabricageproces vind je op: **http://on.fb.me/VNethn**.
Er zijn natuurlijk altijd mensen die denken dat ze het ook kunnen zónder enige skills, en dan krijg prutswerk zoals op de rechter foto.





Nostalgie

Eerste beelden van Half-Life 1



Een leuk primeurtje op een Amerikaanse website. Een gamer had via via een preview disc van Half-Life 1 weten te bemachtigen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Op de disc stonden screens van de legendarische game Half-Life toen het spel nog in de alpha-fase was.
Ik kreeg er spontaan nostalgische gevoelens van. Tien jaar terug kregen we inderdaad nog preview-discs van games die nog een jaar van de releasedatum verwijderd waren! Die tijd is inmiddels voorbij, met dank aan snel internet.
Ik kan me ook nog herinneren dat je al die discs na gebruik moest vernietigen, wat we allemaal netjes deden, anders hadden we nu uniek materiaal gehad.
Over Half-Life 3 kreeg ik trouwens onlangs ook een visioen. Stel dat Valve die game exclusief bij de komende Steambox doet? Over hardware-sellers gesproken...

LEGO, best volwassen

Bazen in LEGO

Sinds internet mag je als volwassen kerel weer met LEGO spelen, en daar kun je nog beroemd mee worden ook.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Moet je wel wat cools bouwen, en er een mooie foto van maken. Én je begeven in een scene waarin mensen je werk afzeiken, of moeilijk doen over verkeerd gebruikte blokjes. Een erg kinderachtige scene, eigenlijk.
Maar vooruit, soms komen er mooie dingen voort uit die 'ik ben volwassen maar speel toch met LEGO, kijk eens wat ik nu heb gebouwd'-scene.
Zoals deze eindbazen die voor de wedstrijd Like a Boss van The Brothers Brick zijn vervaardigd.
De oerbaas Quick Man (uit de allereerste Mega Man) is gemaakt door cmaddison, Ganondorf (yep, uit Zelda) is zorgvuldig in elkaar geknutseld door 2 Much Caffeine, de zeer terechte winnaar van de wedstrijd is opperbaas Mecha Bowser, gemaakt door zane_houston. Die Ganondorf had trouwens beter gekund.



"We zijn inmiddels een multiplatform studio".



Nee, Phil Harrison (Microsoft) heeft het niet over games voor PlayStation en Nintendo, maar doelt op spelletjes voor Windows 8, Windows 8 telefoons en Smart Glass

Fuck Zuid-Korea

Waarom hebben wij Animal Crossing nog niet?

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Terwijl we in Europa zoet worden gehouden met de vage releasevoorspelling van 'ergens in het tweede kwartaal van 2013', is Animal Crossing New Leaf in Korea inmiddels uitgebracht.

En dat is nog niet alles. Die Zuid-Koreanen hebben alles. Professionele gamewedstrijden op primetime tv, het best bekeken YouTube-filmpje van de eeuw (Gangnam Style), lekker pittig eten waar je onmogelijk dik van kunt worden, een gekke bovenbuur en nu dus ook al de nieuwe Animal Crossing. Om nog even wat kruiden in onze naar Animal Crossing hunkerende ziel te smeren, ligt er bij die kimchi-eters ook nog eens een exclusieve 3DS XL met pesterige Animal Crossing-symbooltjes in de winkel.



Kom op Nintendo, sinds wanneer is dat buurland een serieuze afzetmarkt voor jullie geworden?

"Ik wil de makers van Project Shield waarschuwen dat het niet eenvoudig is de handheldmarkt voor je te winnen".



En Sony-baas Kaz Hirai kan het weten



JAAROVERZICHT!

De Glazen Bol is een fenomeen dat inmiddels internationale faam geniet. Maar is dat wel terecht? Hoe vaak heeft die Glazen Bol het eigenlijk bij 't rechte eind? We bekeken alle voorspellingen van 2012...

"Half-Life 3 aankondiging op handen."
(PU januari 2012)
Niet waar. Geen goed begin voor De Glazen Bol. Nog slechter van Valve dat ze zo'n waardevolle franchise jarenlang weg laten rotten.

"Tomb Raider niet meer in 2012." (PU februari 2012)
Waar. Redelijk vlotjes na deze Glazen Bol maakte Square Enix bekend dat Tomb Raider pas in 2013 het licht zou zien.

"Meer uitstel Blizzard-titels." (PU maart 2012)
Waar. Door de delay van Diablo III schoof alles op en dus ook de Heart of the Swarm add-on voor StarCraft II.

"Mafia III in de maak."
(PU april 2012)
Bam! Weer raak. 2K Czech zocht versterking op de burelen en al snel werd duidelijk dat het specifiek om het derde deel in de Mafia-franchise ging. Maar je las het voor het eerst in de Powerrrrr Unlimited.

"Brothers in Arms: Furious 4 terug naar de tekentafel."
(PU mei 2012)
Waar. De game was niet meer te zien op de E3 in 2012 en ook gaf Gearbox toe dat het spel toch niet helemaal de kant op ging die Ubisoft voor ogen had. Thank God!

"Pre E3 wishlist."
(PU juni & juli 2012)
Tot twee keer toe een baldadige Pre-E3 wishlist waarvan er net zoveel wel als niet klopte. Een 'gelijkspel' dus, met een dikke knipoog...

"Nieuwe next-gens op E3 2013 en EA, Ubisoft en Activision shown next-gen games." (PU aug. 2012)
Hier kunnen we geen uitspraak over doen maar het heeft er alle schijn van dat de Glazen Bol hierin gelijk gaat krijgen.

"Bungies nieuwe game tijdelijk Xbox 360 exclusief."
(PU september 2012)
Waar. Destiny zal eerst voor de Xbox 360 en Xbox 720 verschijnen en pas later voor PlayStation. Ongetwijfeld heeft Microsoft hier een dikke zak geld voor neergelegd.

"Wii U niet voor december in de winkels."
(PU oktober 2012)
Pijnlijk, hier zat de Glazen Bol er een paar dagen naast want het werd toch eind november.

"Voorlopig nog even geen Beyond Good & Evil 2."
(PU november 2012)
Waar. Veel gamers en journalisten wachten erop maar het lijkt erop dat BG & E2 inderdaad nog wel even op zich laat wachten.

"Voorlopig geen Xbox 360 pricedrop."
(PU december 2012)
Waar. De Xbox 360 is en was al zeer scherp geprijsd, zeker in bundelvorm waar je er meestal drie dikke games bij krijgt. Pas na zomer 2013 zou de huidige Xbox 360 goedkoper kunnen worden.

"Sony kondigt voor eind 2012 een nieuwe ip aan."
(PU januari 2013)
Onwaar. Dit was een gokje en de Glazen Bol heeft duidelijk verkeerd gegokt. Sony houdt onthullingen nog even in haar zak.

EINDSCORE: 7 Waar, 3 Onwaar, 1 gelijkspel en 1 zeer aannemelijk. Het moge duidelijk zijn dat De Glazen Bol nog altijd veel meer rake dan foute voorspellingen doet.

Hoe raak je ze weer kwijt?

Zevenduizend Wii U's gestolen

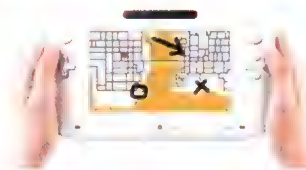
Criminelen in Australië maakten onlangs zevenduizend Wii's buit.



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

In de nabijheid van het vliegveld van Sydney overviel een stel criminelen een truck geladen met zevenduizend Wii U-consoles. Ze laadden de shit razendsnel over in hun eigen vrachtwagens en reden er vervolgens mee weg. Tot op de dag van vandaag ontbreekt elk spoor van de dieven en hun buit.

Ik heb eigenlijk maar één vraag aan die gasten: 'waarom zevenduizend Wii U's?' Iedereen weet dat die apparaten nou niet bepaald als warme broodjes over de toonbank vliegen, dus hoe raak je die consoles in hemelsnaam weer kwijt?



Het voelt aan als hier een lading schaatsen stelen en die in het Midden-Oosten proberen te slijten.

Power Spy

- Laat 'm eerst maar eens bewijzen dat hij heeft geïnhaleerd.
- In China heeft een vader twee huurmoordenaars ingeschakeld om de avatar uit de MMO waar zijn zoon mee speelde, te vermoorden.
- De pa vond zijn zoon namelijk gameverslaafd.
- De Powerspy heeft het vage vermoeden dat deze actie juist contraproductief heeft gewerkt.
- Weet je wel hoeveel tijd het kost om een nieuw character helemaal opnieuw op te bouwen...
- JJ werd tijdens zijn trip naar World of Tanks in Berlijn goed ziek van het nuttigen van een Mac Bacon om half een 's nachts. De rest van de nacht bracht hij naast de wc door.
- Dat was hem een paar jaar terug ook al eens overkomen na het eten van een rauwe steak tartaar in Parijs tijdens het CoD: Black Ops preview event.
- Met één verschil, de wc daar beschikte over vloerverwarming.
- De organisatoren van het WoT-event hadden geen medelijden met JJ, want om twaalf uur de volgende dag kreeg ie gewoon bakken vol dampende garnalen en vis dim-sum snotpasteitjes voor zijn neus gezet.
- En toen was buiten wandelen in min 8 graden opeens heel aantrekkelijk.
- Als de Powerspy het goed begrijpt, gaat het minder voorspoedig met Apple omdat jongeren geen iPhone willen omdat hun ouders er ook een hebben. En dat is niet hip.
- Ouders hebben ook geld en een huis. Willen ze dat dan ook niet meer?
- Ouders hebben ook regelmatig seks...
- Okay, laten we het daar maar niet over hebben voordat we beelden op het netvlies krijgen die er niet meer afgaan.

Power Spy

● De afgelopen maand heeft EA de servers voor de sportgames uit 2011 afgesloten, zoals bijvoorbeeld FIFA 11.

● JJ begrijpt deze zet helemaal. 'Wie nu nog FIFA 11 speelt, heeft gewoon niet de ballen om tactical defence aan te leren en kan dus niet verdedigen. Die zijn het Willem II van de footie-game scene.'

● En nu maar wachten op de hatemail uit Tilburg...

● De wapen-lobby in de VS, de NRA, heeft een app op de markt gebracht waarmee je alvast kan leren schieten met wapens. Apple gaf de game de leeftijdsrestrictie 4+ mee.

● Dus... blote tieten mogen niet, met wapens schieten kan al vanaf het moment dat je je plas en poep kunt ophouden.

● Maar we gaan gewoon weer naar de E3 hoor.

● Er is een basketbal-minigame in Minecraft ontstaan.

● Daar kun je vast goed in blokken.

● Sorry, maar die grap moest de Powerspy er effe in dunken.

● Er gaan sterke geruchten dat The Witcher 3 in de maak is.

● De Powerspy kan dit alleen maar toejuichen. Het is wel weer eens tijd dat er games komen waar je meer dan drie hersencellen voor nodig hebt.

● Het geheugen van de PS Vita blijkt een ingebouwde limiet te hebben: je kunt er niet meer dan honderd games in opslaan. Voor het bewaren van de 101ste game dien je één game weg te halen.

● Het goede nieuws is dat niemand in de wereld honderd PS Vita-games heeft.

● Tot slot de meest stoere uitspraak van de week. Developer Gearbox meldt dat als ze het aanbod hadden gehad om een CoD-game te maken, ze dat niet hadden gedaan, want ze doen alleen maar hun eigen ding.

● Dikke kans dat ze nooit een aanbod hebben gehad of zullen krijgen...

Uuuh... in Japan

3DS sloopt alle concurrentie

In het Westen vrezen we dat mobiles de handhelds gaan vernietigen. In Japan hebben ze een ander probleem: de abnormale dominantie van de Nintendo 3DS.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

In Japan staan op moment van schrijven veertien 3DS-spellen in de top 20 van best verkochte games, met daarbij Paper Mario: Sticker Star, New Super Mario Bros. 2 en Animal Crossing: New Leaf respectievelijk op nummer 3, 2 en 1. De 3DS-hardware is in Japan al net zo dominant. Onlangs werd daar zelfs de grens van tien miljoen verkochte 3DS-systemen gepasseerd. Ter vergelijking: van de PS3 zijn in Japan sinds de release van het systeem nog geen negen miljoen exemplaren verkocht. De laatste weken verkoopt de 3DS in Japan steevast meer exemplaren dan alle andere consoles bij elkaar. En naar verwachting wordt het later dit jaar alleen nog maar gekker, wanneer 3DS-exclusieve spellen als Monster Hunter 4 en Pokémon X/Y in Japan verschijnen.



Godzijdank is de situatie in onze contreien heel anders (op moment van schrijven staan er slechts twee 3DS-titels in de top 20), want dit soort cijfers zeggen niet alleen wat over de populariteit van de 3DS, maar minstens zoveel over de impopulariteit van andere systemen in Japan.

Toch, mocht iemand weer eens een doemverhaal ophangen over de stervende handheldmarkt, dan weet je nu in elk geval wat je tegen hem moet roepen. 'Maar niet in Japan!'

"De Wii U is een pasgeboren kind. Het is een beetje oneerlijk om hem te vergelijken met volwassen systemen waar mensen al langer dan vijf jaar mee werken."



Team Ninja-baas Yosuke Hayashi reageert op het volgens hem onterechte commentaar dat de processor van de Wii U 'horrible and slow' is

Corvo zonder masker

Dishonored... voordat het Dishonored was



Okay, nog één berichtje over Dishonored en dan houden we echt even op over die game.

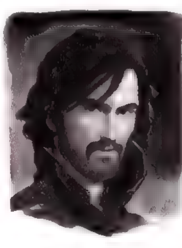
door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

We zien tijdens het productieproces van een game altijd veel artwork langskomen van prototypen, personages, props en omgevingen die designers een handvat geven om daadwerkelijk levels, personages en 3D voorwerpen te bouwen.

Maar we zien zelden artwork van personages in een early stage, zeg maar voordat tot hun definitieve look werd besloten.

Onlangs heeft Bethesda een aantal platen vrijgegeven van Corvo voordat die knakker überhaupt een masker droeg. Nog steeds stoer, absoluut, maar als je eerlijk bent ook een stuk meer inwisselbaar.



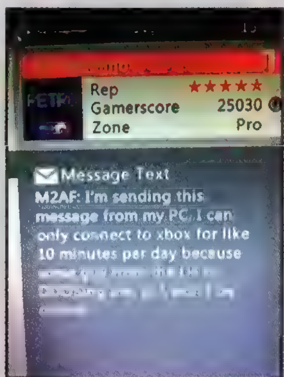




Stats terug naar 0

Top CoD-speler klaar met gezeik

Een van de beste Black Ops II-spelers ter wereld was het gespam, gezeik en zelfs DDOS-aanvallen zo zat, dat hij zijn stats naar 0 heeft gereset.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat de Amerikaanse Xbox-360-gamer 'Retrominano' zijn stats vrijwillig heeft teruggezet, kan ik vanuit zijn situatie eigenlijk wel begrijpen. Ik ben natuurlijk lang niet zo goed als hij, maar ik weet wel dat echte pro-spelers vaak enorm aangepakt worden als ze in een random potje verzeild raken. Het gescheld van al die gefrustreerde n0Obs is niet van de lucht. Het gebeurt in meerdere games maar de CoD-community is hierin wel het ergste, wat deels logisch is omdat het ook verreweg de grootste community is. En dus heb je als topspeler veel meer kans om een kneus tegen te komen.

Ach, er zijn ergere dingen op de wereld en Retrominano zal er vermoedelijk geen nacht minder om slapen, maar een beetje triest is het wel.



CRYSIS 3

GOLD AWARD

Zeg je Crysis, dan zeg je supersexy graphics. Het origineel draaide louter op Nasa-PC's en ook deel twee zette een nieuwe videogamebeeld-benchmark. Graddus checkt dus niet alleen of Crysis 3 moddervet is, maar geeft meteen antwoord op de prangende vraag: *'Is dit de mooiste game ooit gemaakt?'*

Daar rij ik dan. Door de straten van Frankfurt am Main in een taxi, onderweg naar een vijfsterrenhotel. Mijn missie: op uitnodiging van Crytek en EA vier dagen lang Crysis 3 spelen, het derde deel in de shooterserie die bekend staat als de franchise met misschien wel de mooiste graphics ooit.
Ik kijk uit het raampje van de taxi. De wolkenkrabbers van het financiële centrum van Europa tekenen zich sprookjesachtig af tegen de inktzwarte nacht. Het lijkt net New York, zeg ik tegen de chauffeur. Hij moet lachen en vertelt dat Frankfurt am Main in de volksmond ook wel 'Mainhattan' wordt genoemd. Mijn gedachten dwalen af naar Crysis 3, dat zich natuurlijk in de echte Big Apple afspeelt. Toeval? In ieder geval inspireert de, vanuit mijn penthouse op de 25e etage prachtig zichtbare, skyline van Frankfurt me elke ochtend weer om lekker met Crysis 3 verder te gaan. Dat, en het ontbijt op bed natuurlijk...

GRADDUS LOOPT 'T DUN DOOR DE BROEK

Snikkel in de champagne

Yep, mijn eerste buitenlandse trip voor PU is direct een klassiek met-de-snikkel-in-de-champagne snoepreisje. Denk echter niet dat mijn integere journalistenaders door alle gratis champagne, kaviaar en andere liflafjes zijn dichtgeslibd. Neen, integendeel. Na elke hap ossenhaasbiefstuk en slok Gin Fizz ging ik alleen nog maar kritischer naar Crysis 3 kijken. Ze zouden me toch niet willen omkopen? Toegegeven, ik ben een Crysis-fan, en dan vooral van het briljante eerste deel. Crysis 2 was wreed, maar kende wel de nodige minpunten. De game was bijvoorbeeld veel te veel in afzonderlijke secties opgedeeld. De sandboxy vrijheid die het origineel kenmerkte, was weg. Daarnaast zag Crysis 2 er weliswaar likkebaardend lekker uit, maar ook een tikkeltje te clean. Laat ik zeggen dat ik tijdens het spelen voortdurend het gevoel had dat er, vlak voordat ik een nieuw level betrad, een schoonmaakploeg aan het werk was geweest die de avenues van New York flink had opgepoetst en van een laagje Glassex had voorzien. Alsof ontwikkelaar Crytek de term 'spit and polish' net even iets te



letterlijk had genomen. Ik miste het organische aspect van deel één.

Tijdens mijn bezoekje aan de Crytek-studio geeft de charismatische CEO Cevat Yerli gelukkig ruiterlijk toe dat Crysis 2 allesbehalve perfect was. Dit derde deel moet dan ook het beste van beide voorgangers verenigen. Wederom NY als setting, maar dan wel meer open-world en overwoekerd door oerwoud. Daarnaast een terugkeer van hoofdrolspeler Prophet en zijn Nanosuit, zij het in een 2.0-variant. En uiteraard moet Crysis 3 de komende jaren weer de grafisch toonaangevende titel zijn, al acht Crytek het minstens zo belangrijk dat ook Xbox 360- en PlayStation 3-bezitters de game in al zijn glorie kunnen spelen. Geen gemakkelijke opgave!

Enorme kaasstolp

"What are you prepared to sacrifice?", mijmert Prophet tijdens het introfilmpje van Crysis 3. Ik kuch. Een confronterende vraag voor iemand die net een halve kreeft naar binnen heeft gewerkt in een vijfsterrenhotel, terwijl de halve wereld krom ligt vanwege de crisis. Maar ach, iemand moet het doen, niet...

Prophet daarentegen is een held. Van een soort dat ze tegenwoordig niet meer maken. Twintig jaar geleden redde de man in het supersonische Nanosuit (het pak waarmee hij in een überatleet verandert die twintig meter hoog springt en meer kogels absorbeert dan een hoer zaad) de aarde van de ondergang. De prijs was echter hoog. Zijn bionische outfit slokte hem meer en meer op. Prophet worstelde met Darth Vader-achtige vragen als 'Ben ik nog wel een mens?'

Tot overmaat van ramp verkeek hij zich op de resterende resources van CELL, de doortrapte organisatie die uit is op wereldheerschappij. Een nieuwe coup is onvermijdelijk. CELL's plan? New York gijzelen onder de zogenaamde Liberty Dome - in feite een enorme kaasstolp. Inventief!

En dan zijn er op de achtergrond natuurlijk nog de Ceph. Dit geheimzinnige buitenaardse ras was al lekker bezig in deel twee, maar in Crysis 3 gooien ze alle remmen los. Onder leiding van de Alpha-Ceph hebben de aliens hun eigen agenda. Gezellig een kopje rooibos thee drinken en samen alle problemen de wereld uit helpen, zit er met deze knakkers niet in.

Pijl en boog

Crysis 3 begint op het moment dat Prophet en zijn pragmatische maatje Psycho, een driftkikker die zijn naam regelmatig eer aandoet.



weetje • weetje

Net als bij Call of Duty, bevat de multiplayer van Crysis 3 een trits perks, ranks en unlocks. Een red-dot scope voor je machinegunner, een suit-upgrade die ervoor zorgt dat je geruisloos loopt etc. Het is niks nieuws, maar de mogelijkheden zijn vrijwel eindeloos.

Een pijl en boog? Als je crossmotor had gezegd, had ik 't ook geloofd.





Je komt in de Big Apple maar weinig toffe peren tegen.

het door Nanodomes overkoepelde New York proberen te infiltreren. Het voelt direct aan als seks met een ex die een borstvergroting heeft gehad. Aan de ene kant vertrouwd, aan de andere kant nog geiler dan vroeger.
Al snel krijg ik de beschikking over een van de wreedste nieuwe features: de pijl en boog. Om eerlijk te zijn, vroeg ik me van tevoren af hoe handig dit indianenspeelgoed in de praktijk zou worden. Het is immers niet bepaald het meest fancy wapen ooit gemaakt. Ennuh, what's next? De volgende Call of Duty die ineens een PVC-buis met witte klapbessen als belangrijkste nieuwe wapen introduceert? Ook Prophet lijkt allerminst onder de indruk: 'It's just a fucking bow...'.

"De boog is nu al het vetste wapen van dit nog prille gamejaar."

Duitse humor

Maar boy, wat een vergissing. De boog is nu al het vetste wapen van dit nog prille gamejaar. Let wel: een stealthy speelstijl is al vanaf deel één mijn favoriete manier om Crysis-games te doorkruisen. Onzichtbaar gecloaked tegenstanders in de luren leggen, die letterlijk geen idee hebben waar ze het zoeken moeten. Heerlijk!
De bow is geknipt voor sneaky bastards. Ten eerste blijft cloak actief wanneer je het ding gebruikt, iets wat met andere wapens niet het geval is. Ten tweede is het een 'one hit, one kill'-wapen. Kans om alarm te slaan, hebben je vijanden niet.
Wat de boog helemaal onweerstaanbaar maakt, zijn de verschillende soorten pijlen. De elektrische en explosieve varianten zijn het bruutst. Vooral die laatste is superhandig. Jaag een vijand een ontploffende pijl door zijn flikker, en hij rent als een paniekerige tijdbom rond. Met een beetje mazzel komen zijn collega's checken wat er aan de hand is. Resultaat: een bloederige cocktail van CELL-ledematen/ingewanden en soms een vleugje alienbloed.
Tijdens een groepsdiner had ik overigens een grappig gesprek met een Crytek-dude over de pijl en boog. Hij vertelde me dat Prophets onverschillige reactie op het wapen expres is, omdat ze al vermoedden dat de meeste spelers hetzelfde gevoel zouden hebben. Dafuq, Duitsers met humor? De wonderen zijn de wereld nog niet uit.



Hij is precies zo scheel dat ie ondanks z'n dyslexie alles net goed kan lezen.



weetje • weetje

Is Crysis 3 nu de mooiste game ooit gemaakt? Op PC en Xbox 360 puur vanuit technisch oogpunt absoluut, al valt over het stijltje natuurlijk te twisten. Beauty is in the eye of the beholder!

PS3-bezitters zijn met een fletse port evenwel de gebeten hond. Er ligt een soort waas over het beeld en ook de framerate lijkt lager.

weetje • weetje

Crysis 3 markeert het einde van de trilogie met Prophet in de hoofdrol. Vraag is dus: wat nu? Als merknaam is Crysis veel te interessant om zomaar bij het grofvuil te pleuren. En ook op creatief gebied smeekt de licentie om meer.

Dus meld ik u, vers van de pers, dat het ontwikkelteam bij Crytek een Crysis-MMO wel ziet zitten! Wordt vervolgd...

Zeven wonderen

Over wonderen gesproken: elk van de zeven hoofdstukken in Crysis 3 speelt zich af in een compleet andersoortige setting. De zeven wonderen, zo luidt de pretentieuze benaming. Natuurlijk, gemene deler is en blijft het door regenwoud en jungle overwoekerde New York, maar daarbinnen is de variatie bijzonder groot.
Aan het eind van het eerste level op een schip onderweg naar de Big Apple, trekt mijn gabber Psycho een groot luik open. Een





prachtig vergezicht doemt op. Ik hap serieus even naar adem terwijl ik naar de stad kijk. Het is Liberty Dome zien, en dan sterven... Wat een pracht. En ook: wat een rekenkracht! De CryEngine 3 toont zijn macht. Schiet in het water, en elke rimpel van de inslag is afzonderlijk gerenderd. Loop door manshoog gras, en ELKE

"Als dit zo doorgaat, zien games er over vijf jaar realistischer uit dan real-life!"

FUCKING GRASSPRIET buigt mee. Als dit zo doorgaat, zien games er over vijf jaar realistischer uit dan real-life!

Net als bij bijvoorbeeld Grand Theft Auto en BioShock, is de daadwerkelijke hoofdrolspeler van Crysis 3 dan ook de omgeving waarin het zich afspeelt. Tuurlijk, het spel kent een (carpaccio-dun) verhaal, maar de storytelling gebeurt hoofdzakelijk tussen de regels door. Gebruik je fantasie! Huizen met half verweerde pooltafels en wasmachines, krantenkiosken overwoekerd door klimop en wolkenkrabbers waar gigantische boomwortels door naar buiten steken: Crysis 3 is een epos over een stad waar iets heeeeel erg mis is gegaan. Iedereen die *I Am Legend* heeft gezien, snapt exact wat ik bedoel.

Markers of death

Terwijl Psycho en ik wandelen langs de ingestorte wolkenkrabbers van wat eens Wall Street was, arriveren we bij een gigantisch open veld. Verroeste wrakstukken van een metro liggen in het wuivende gras. Het oogt vredig. Bijna wil ik mezelf tussen de madeliefjes vleien en een sigaret opsteken.

Ineens suist er een kruisraket vlak langs me. Een daverende ontploffing volgt. Ik kijk omhoog en zie rocketlaunchers die aan enorme, wel honderd meter hoge, palen zijn bevestigd. Psycho gebiedt me een wapen te zoeken om deze zogeheten Markers of Death uit te schakelen. Wat? Wie? Ik? Doe het lekker zelf, malloot. Maar nee, zoals ik al zei: Prophet is een held, dus ren ik als een hazenwindhond van metrowagon naar metrowagon, onderwijl springend, cloakend en mijn Nanosuit-energie weer opladend. Na een paar hachelijke momenten en close shaves vind ik het wapen waar Psycho op doelde: een soort elektrisch geladen sniper rifle, waarmee ik de kanonnen keihard naar beneden knal.

Maar het wordt nog leuker. Een eindje verderop zie ik een paar CELL-soldaten in een ondiepe rivier staan. Hmmm, laat ik die eens even een 'schokkende' verrassing bezorgen. Terwijl een met tienduizend volt geladen kogel een van de CELL-sullen treft, schieten er bliksemschichten door het water die zijn partner elektrocuteren.

Versterkingen die arriveren, pin ik met de boog aan een betonnen muur vast. De impact van de pijlen is echt niet normaal. TZJOEEEFFFFF!!!!!... en FLATS!, daar bungelt weer een lichaam aan het muurtje. Adrenaline pompt door mijn lichaam.

Usain Bolt-methode

Later in de game beland ik in een enorm moeras. Het drassige gebied is loaded met CELL-schurken en Ceph. Na wat reconwerk, zie ik een gunturret staan. Deze moordmachines kun je hacken door middel van een minigame. Tja, laat ik dat dan maar doen. Drrrrrrrrr, klinkt het harde geratel van de kogels - de verbaasde vijanden worden een voor een neergemaaid. Erg cool hoor, maar het commanderen van de geschuttorentjes maakt het misschien wel een beetje te makkelijk. Ook merk ik dat je op bepaalde momenten gewoon keihard langs vijanden kunt rennen. Zelfs zonder cloak! Zeker later in de game, wanneer de levels steeds meer een sandboxstructuur kennen, is dit een beproefde strategie.

Ik speelde Crysis 3 in eerste instantie echter op Normal. Toen ik het later op de moeilijkste difficulty Super Soldier nog eens deed, bleek de 'Usain Bolt-methode' niet te werken. Ik raad first-person shootercracks dan ook van harte aan om Crysis 3 van meet af aan minstens op Veteran te spelen. Op die manier komt de tactisch sterke A.I. volledig tot zijn recht en haal je gewoonweg het meeste uit de - helaas vrij korte - singleplayer.

Bijkomend voordeel van rustiger aandoen, is



weetje • weetje

Downloadable multiplayercontent voor Crysis 3 lijkt een zekerheidje. Ik vermoed echter dat er ook DLC voor het singleplayer-avontuur in het vat zit. Waarom? Ik zal geen spoilers geven, maar druk na het uitspelen de credits niet door!

weetje • weetje

Weten of jouw PC de game op maximum kan draaien? Een checklist.

- **Windows Vista, Windows 7 of Windows 8**
- **De nieuwste DirectX11 grafische kaart**
- **Aanbevolen GPU: AMD Radeon 7970 / Extra performance met SLI/ Crossfire**
- **De nieuwste Quad Core-processor**
- **Aanbevolen CPU: AMD Bulldozer FX 4150**
- **Geheugen: 8GB**



Ik was afgelopen zomer in New York in het Vrijheidsbeeld. Nu ik erover nadenk; dat was zo'n beetje de laatste keer dat ik in een vrouw was...

Een aantal van die Cell-gasten heeft zich afgespitst in een splintergroep. Ze noemen zich om mij onduidelijke redenen de Sam Fishers.



dat je meer tijd hebt om de overweldigende graphics goed te checken, want samen met de wrede wapens en veelzijdige gameplay, is dat toch de voornaamste reden om Crysis 3 in huis te halen.

Dun door de broek

Goed, met die singleplayer zit het dus wel snor. Maar what about de multiplayer?
Ook deze mode heb ik uitvoerig kunnen testen, en laat ik maar meteen met de deur in huis vallen: wat mij betreft wordt Crysis 3 na FIFA en Call of Duty per direct de meest gespeelde game op Xbox Live, PlayStation Network en PC.
De meerspelerstand is niet zomaar een achteraf toegevoegde optie. Nee, hij is gemaakt door Free Radical, beter bekend als de studio achter het briljante TimeSplitters, dat op zijn beurt weer een spirituele opvolger van het geweldige GoldenEye 007 voor de Nintendo 64 was; titels die deathmatchen op console naar een hoger plan tilden.
Free Radical weet dus waar Abraham de mosterd haalt, en dat merk je. Multiplayer in Crysis 3 is leuk, afwisselend en bovenal fokking dynamisch. Het is alsof Black Ops II en Halo 4 een wapenstilstand sloten, een nacht vol passie hadden en negen maanden later een heuse Crybaby kregen.
Mijn favo speelstand is zonder twijfel Hunter, wat het best kan worden omschreven als 'verstoppertje voor volwassenen'. Elke ronde starten twee van de maximaal zestien spelers als compleet opgevoerde Hunters, bloeddorstige Nanosuit-gladiatoren die voorzien zijn van permanente cloaking, een speedboost en pijl en boog. De overige spelers kruipen in de huid van CELL-agenten. Deze gasten kunnen bijna niks, behalve bukken en een machinegeweer



weetje • weetje

De eerste Crysis was bij launch alleen op übercomputers te spelen. Het startte een heuse controverse, die ervoor zorgde dat Crysis 2 'gedowngrade' op de markt verscheen. Een move die paradoxaal genoeg weer op weerstand vanuit de PC-community stuitte.

Voor deel drie kiest Crytek de gulden middenweg: het spel moet op de computer minstens anderhalf à twee jaar de grafische standaard blijven, maar wel gewoon speelbaar zijn op 'normale' apparatuur.

afvuren. Zaak dus om uit de buurt van de Hunters te blijven, ook al omdat iedereen die ten prooi valt aan de jagers er zelf een wordt!
Potjes zijn steevast nagelbijtend spannend; vooral in de schoenen van de kansloze CELL ben je net een manke schildpad die wanhopig uit de baan van een aanstormende racewagen probeert te kruipen. Elke keer als mijn CELL-maten één voor één door de Hunters kapot werden geknald, liep het me dun door de broek. Vaak is dekking zoeken, een kruisje slaan en de seconden naar het einde van de ronde aftellen het enige dat erop zit.

Verticaal karakter

Natuurlijk zijn ook meer traditionele multiplayeronderdelen als Deathmatch, Relay (zeg maar Capture the Flag) en King of the Hill (in Crysis 3 Crash Site geheten) aanwezig. Er zijn acht modi in totaal. Samen met de twaalf afwisselende levels, houdt dit de multiplayer maanden vers.
Met name het Airport level, de Hydro Dam en het Financial District zaten opvallend goed in elkaar. Alle drie bieden een perfecte mix tussen open stukken en meer claustrofobische secties - ook in de hoogte. Het maakt dat het verticale karakter van Crysis 3 perfect tot zijn recht komt.
Zoals ik al aangaf, zou ik het terecht vinden als de multiplayer een langer leven blijkt beschoren dan die van deel twee. Na drie dagen lang sessies van vier uur tegen andere gamejourno's, had ik er in elk geval nog lang geen genoeg van. Al lag dat misschien ook wel aan het feit dat ik gewoon keihard kont schopte. Cloak engaged!

SCORE 91

Crysis 3 is een natte droom voor graphicshoeren. Gelukkig beent de gameplay het moordende tempo van de framerate en polygoonverversing prima bij. Het spel is helaas aan de korte kant en het verhaal niet veel soeps, maar de retevette multiplayer maakt deze schoonheidsfoutjes meer dan goed.

GRADDUS



Op een hogere difficulty houden de gevarieerde gameplay en geavanceerde A.I. je uren zoet. Daarnaast is multiplayer verrassend verslavend.

8+ UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
CRYTEK / EA
1-16 SPELERS
OUT NOW

ISOTX

OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR ISOTX

Jurjen had het Game Garden-pand in Utrecht wel vaker bezocht, maar was nooit eerder op de bovenste etage geweest, terwijl ISOTX daar toch al jaren werkt aan een van de grootste Nederlandse games ooit. Of eigenlijk: een complete franchise. Vandaar dat Jurjen deze maand eens op het bovenste knopje van de lift drukte.



IRON GRIP: MARAUDERS

Als je wel eens bent gegrepen door een strategiespel als Command & Conquer of Fire Emblem, moet je even naar www.igmarauders.com gaan, een account aanmaken (je kunt ook inloggen met je Facebook- of Steam-account) en een potje Marauders proberen. Al snel ben je lekker tactisch aan het hannesen met interessante eenheden, en moet je vaststellen dat dit spel niet veel onderdoet voor veel grotere namen in het genre. Je kunt zonder een cent te betalen al uren per dag plezier aan het spel beleven; pas als je voor langere tijd en diepgaander wil spelen, wordt het interessant de betaalopties te verkennen.

Wanneer ik in de namiddag in het kantoor van ISOTX arriveer, zijn er zo'n vijftien mensen aan het werk. Achter computers, natuurlijk. Niet alle plekken zijn bezet. Er wordt in het Engels gebeld en geskyped met ISOTX-contractors in Amerika - daar is de dag net begonnen. Ik volg Vincent van Geel, oprichter en creative director van ISOTX, terwijl we voorbij computerschermen met beelden van oorlog, luchtschepen en dieselpunk-fantasy lopen, naar de vergaderzaal. Daar komt het gesprek gek genoeg al snel op de Titanic.

"De Titanic zonk eigenlijk doordat de klinknagels aan de voorkant niet sterk genoeg waren", vertelt Vincent. "De gamesbusiness is net zo fragiel. Als er ook maar iets aan je game niet klopt, bijvoorbeeld de graphics of de tutorial, zit je met een flop."

Vincent denkt de risico's kleiner te maken door niet in games maar in franchises te denken. "Zodra je een eigen franchise hebt opgebouwd, heb je een veel veiliger businessmodel voor de lange termijn. En dat is precies wat we met Iron Grip willen bereiken."

Kwaliteit van Blizzard

Voorafgaand aan mijn bezoek speelde ik thuis de turn-based strategygame Iron Grip: Marauders. Dit free-to-play browserspel uit 2011 is ISOTX' vierde titel in de Iron Grip-franchise. Wat me tegenviel was de grote hoeveelheid klikbare icoontjes in beeld, waardoor de mogelijkheden in het begin wat overweldigend overkwamen. Wat me meeviel was de fun die het oplevert om voorafgaand aan elke missie je eenheden te kiezen en vervolgens met slimme zetten



NIEUWE IRON GRIP-GAME

Helaas mag ik het spel nog niet gedetailleerd beschrijven, maar bijgaand alvast wel een plaatje van de nieuwe Iron Grip-game die deze zomer voor PC en iPad zal verschijnen. En misschien komt ie ook nog wel naar andere systemen. Vincent: "We willen met dit spel echt cross-platform mikken, zodat de userbase uit veel verschillende hoeken kan komen."

de tegenstander van de kaart te knallen. De game bleek sowieso toffer, uitgebreider en gelikter dan ik van een free-to-play browserspel verwachtte.
Vincent: "Toch ben ik nog niet tevreden. Het is goed, maar niet goed genoeg. Ik probeer heel erg te pushen om ooit eens de kwaliteit van Blizzard te halen."
Ik krijg beelden te zien van twee nieuwe games in het Iron Grip universum. Iron Grip: Sky Corsair voor de iPad is een fraai actiespel waarin je een schietend luchtschip bestuurt. Maar dit blijkt niet meer dan een opwarmertje voor de échte nieuwe Iron Grip-game die deze zomer voor PC en iPad zal verschijnen.

Amerikaanse investeerders

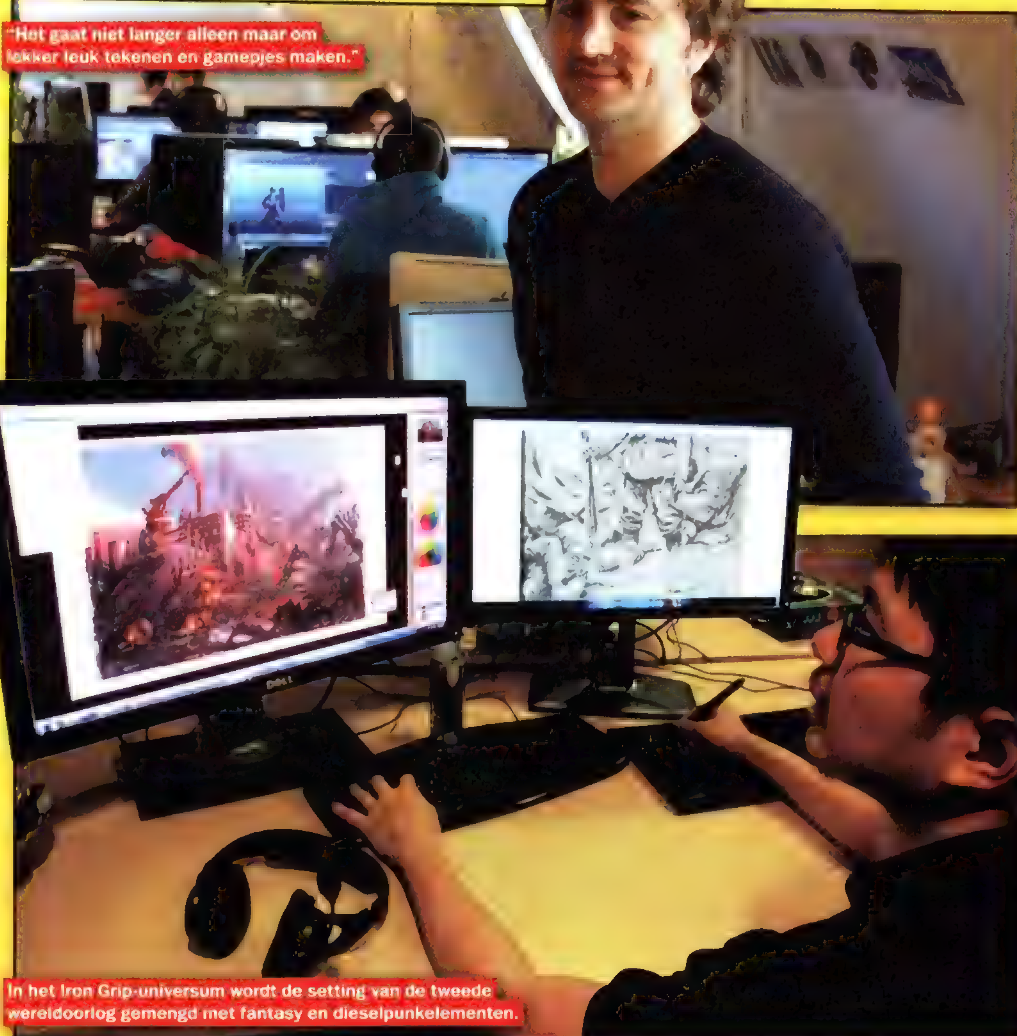
Met het nieuwe Iron Grip-spel (zie kader rechtsboven) mikt Vincent op een blijvende groep van vierhonderdduizend spelers, waarmee het spel winst zou kunnen maken. "Met zo'n spelersgroep zitten we save. Maar het kan natuurlijk altijd een nog grotere hit worden."
ISOTX en de Iron Grip-franchise drijven tot nu toe op het geld van enkele Amerikaanse investeerders die graag onbekend willen blijven. Zij kregen in 2005 genoeg vertrouwen in Vincent en zijn visie om voor het Iron Grip-avontuur te willen betalen.
Vincent: "Ja, natuurlijk hopen ze daar ooit de vruchten van te plukken. Hun vragen worden steeds strenger. Maar ik heb een prima contact met die jongens, en ze zien dat we goed bezig zijn. Ze weten dat het tijd kost om een franchise op poten te zetten. En de gameshandel blijft voor hun een zeer interessante, nog niet geheel verzadigde markt. Je kunt in de game-industrie nog steeds van niets, iets maken. Dat lukt je bijvoorbeeld in de transportbusiness niet meer."

Mideast Crisis

Vincent leerde twee van z'n Amerikaanse geldschieters kennen in de tijd dat hij mods maakte voor strategiespellen. De Amerikanen waren niet alleen investeerders maar ook fanatieke C&C-spelers en erg gecharmeerd van Vincents Holland-mod voor Command & Conquer Generals (inclusief molens en luchtmobiele brigade). Ze vroegen Vincent een persoonlijke mod voor hun vriendengroep te maken en namen hem mee naar Israël om inspiratie op te doen voor een mod over een conflict tussen Israël en Syrië.
"Stond ik om zes uur 's ochtends bij een moskee om de gebedsoproep op te nemen. En we hebben Arabische mensen gamecommando's in laten spreken." De geluiden werden verwerkt in Mideast Crisis, in feite de eerste ISOTX-game.
De tweede game van ISOTX werd gemaakt in Zwitserland. "Daar stond een schuur die eigendom was van de investeerders."

Jongensboek

ISOTX is pas in 2010 op de bovenste etage van het Game Garden-pand in Utrecht beland. Daarvoor zat het bedrijf ruim twee jaar in Griekenland. En ook nog een tijdje in India.
"Op een gegeven moment wilden de investeerders ons plaatsen op een of ander Italiaans eiland, waar maar één keer per dag een boot naartoe ging. Daar zouden we minder worden afgeleid door uitgaan en vrouwen. Maar daar had ik dus echt geen zin in. Kom op man, ik was toen 23."
De anekdotes van Vincent klinken als flarden uit een spannend jongensboek. Maar hij kan ook erg zakelijk overkomen. "Het is wel een moeilijke overgang hoor. Je komt uit de creatieve rebellensfeer van modding, en op een gegeven moment moet je heel erg de businesskant in de gaten houden. Dan gaat het niet alleen maar om lekker leuk tekenen en gamepjes maken. Dat mis ik af en toe wel. Maar het heeft ook wel iets spannends om met zo'n grote boot de oceaan over te steken. Zolang die boot maar niet de Titanic heet." ✖



"Het gaat niet langer alleen maar om lekker leuk tekenen en gamepjes maken."

In het Iron Grip-universum wordt de setting van de tweede wereldoorlog gemengd met fantasy en dieselpunkelementen.



Vincent: "Je kunt in de game-industrie nog steeds van niets, iets maken."

GTA V



Het Meest Gewilde Product van 2013, de (Weder)Opstanding van de Digitale Messias, de Bron van al het Toekomstige Real-time Geweld op de Aarde... GTA V gaat schuil achter vele, vele namen. Maar voor Wouter is het vooral een Quentin Tarantino-fil... eh, een videogame!

Rockstar is eigenlijk de Quentin Tarantino van de game-industrie. Beiden zijn namelijk ware popcultuuriconen, trendsetters en tegelijkertijd marktleiders. Ze bieden alle twee producten die door iedereen op deze planeet verslonden worden en ze maken allebei een door nerds, derps en geeks geregeerde industrie een heel klein beetje cooler.

Dat niet alleen, Tarantino heeft met zijn films een wereld geschapen waarin gestileerd geweld verheerlijkt wordt, net zoals Rockstar ons onderdompelt in steden die krioelen van de agressieve, drugsverslaafde criminelen met een moreel kompas dat het noorden compleet kwijt is.

Het zijn in ieder geval geen plekken voor kinderen, vandaar dat je die ook niet tegen zal komen in Los Santos of Liberty City. En dat het Tarantino universum vooral bedoeld is voor volwassenen, blijkt uit het feit dat kiddies er alleen in gebruikt worden om de held(in) in het verhaal van een trauma te voorzien.

Toch willen we ondanks al die ellende massaal in deze fantasiewerelden vertoeven, deels om ons weer even kind te voelen... Wat is de mens toch een tegenstrijdig wezen.

Quentin Rockstar

Hoe meer ik nadenk over de vergelijking tussen Tarantino en Rockstar, hoe beter hij lijkt te kloppen. Als Red Dead Redemption de Django Unchained van de wereldoverheerschende ontwikkelaar is (verdomd vermakelijke western, maar niet geniaal), dan is GTA: San Andreas zijn Kill Bill 1 en 2 (puur, grenzeloos vermaak), Vice City vergelijkbaar met Pulp Fiction (de grote favoriet van elke rechtgeaarde fan), staat GTA (2) voor Reservoir Dogs (de klassieker waar voor de meesten hun QT/Rock*-liefde mee begon), is GTA IV de Jackie Brown (alleen door critici echt gewaardeerd) en Max Payne 3 de Death Proof (eh, laten we zeggen dat niet iederéén deze gezien/gespeeld heeft...).

> "DEEL V LIJKT WEINIG GEMEEN TE HEBBEN MET Z'N DIRECTE VOORGANGER."

Als we deze lijn doortrekken, dan staan de sterren gunstig voor GTA V: dit kan dan wel eens een Inglourious Basterds of Kill Bill 3 worden. Wow.

Everybody play!

Iedereen kijkt Tarantino-films, of je jezelf nou een filmliefhebber noemt of niet. Iedereen speelt GTA, of je jezelf nou een gamer noemt of niet. Dus wat ik je hier vertel, hoeft je verder niet te overtuigen van het feit dat je deze game een kans moet geven.

Nee, je moet simpelweg shit wéten over GTA V om nogmaals te bevestigen dat je de game zeker gaat halen! Tenzij je GTA IV natuurlijk zó ruk vond dat Rockstar weer helemaal opnieuw vertrouwen bij je moet winnen, want zulke schepsels schijnen er ook te zijn.

In dat geval heb ik goed nieuws; deel vijf lijkt weinig gemeen te hebben met z'n directe voorganger. Maar er is ook slecht nieuws, want V lijkt evenmin een verzameling van al het vette uit San Andreas of Vice City te worden. Laat ik mijn gemengde gevoelens opsommen in een lijstje pros, die onmiddellijk gevolgd worden door cons.

Dit screenshot verwijst subtiel naar het feit dat de game cross-platform gaat worden.



Jammer dat die gast geen Tom heet. Was leuk geweest: Tom met een Jerrycan...





aangezien al het goede in het leven onverbiddelijk gevolgd wordt door slechte shit.

Wouters Pros & Cons

Pro: GTA V is fucking groot; de oppervlaktes van GTA IV, Red Dead Redemption en San Andreas BIJ ELKAAR!

Con: We gaan weer terug naar een stad waar we al geweest zijn in San Andreas, namelijk de GTA-versie van Los Angeles genaamd Los Santos. Bovendien speelt het zich in de tegenwoordige tijd af en persoonlijk was mijn verbeelding wat meer geëxplodeerd als het Baltimore was in de jaren '70, of zo.

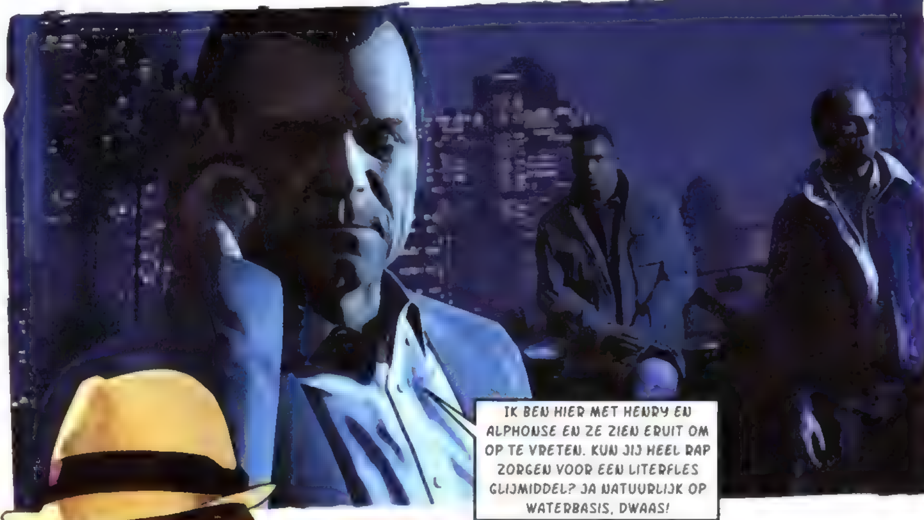
Quentin Tarantino zegt:
'I loved history because to me, history was like watching a movie.'

Pro: We krijgen Dynamic Missions, net zoals in Red Dead Redemption! Dus reken op spontane verzoeken om de auto's van willekeurige vreemdelingen te fixen of misschien zelfs van 'damsels in distress'?

Con: In alle games die Dynamic Missions hebben, begon ik ze op een gegeven moment kapot te negeren. Een vastgebonden chick middenin de woestijn? Laat die bitch maar rotten! Een eilandbewoner met een kapotte wagen? Fuck hem, ik heb al geld genoeg! Dus als gelijksoortige opdrachten zich blijven herhalen, word ik er niet blij van...

QT zegt: *'The good ideas will survive.'*





Pro: Er zijn maar liefst drie verschillende hoofdfiguren (de gestoorde, drugsminnende Trevor, hustler/sniper Franklin en de familyman Michael) waartussen je vrijelijk kunt wisselen, zelfs over enorme afstanden. Bovendien zullen de hoofdfiguren in bepaalde missies met elkaar samenwerken, terwijl je on the fly kunt switchen.

Con: Gaat dit wel werken? Is de wereld wel klaar voor zulke vooruitstrevende shit? Bovendien zijn de characters los van elkaar vrij veilige, redelijk standaard 'GTA-gasten'. Waarom geen vrouw of een Vietnam-veteraan in een rolstoel? In ieder geval iets dat we niet hadden zien aankomen?

QT zegt: *'I'm delivering the goods, but I'm also trying to reinvent it, in a way.'*

Pro: Er zitten dieren in deze GTA, compleet met een volledig ecosysteem dat zelfs tot op de bodem van de oceaan reikt. Honden zijn in ieder geval bevestigd.

Con: Dieren in GTA? Dat betekent dus dat ze dood kunnen... En hoeveel digitale beesten heb ik inmiddels al wel niet afgeslacht in Far Cry 3, Red Dead Redemption, Gun en Assassin's Creed III? Ik vermoord toch liever mensen om eerlijk te zijn. Die shit is niet goed voor m'n karma, zie je?

QT zegt: *'Dogs got personality. Personality goes a long way.'*

Pro: Er zijn massa's nieuwe 'bijbezigheden', zoals tennis, golf, yoga, jetskiën (hoewel we dat al in Vice City Stories konden doen) en base-jumpen (hoewel we dat natuurlijk ook al in The Ballad of Gay Tony hebben gedaan).

Con: Golf? Yoga!? En dan gaan we ook nog aan de slag met een knakker die een gezin heeft!? Die gasten bij Rockstar worden duidelijk ook ouder...

QT zegt: *'I think I've got another 15 years to still kick ass, and after that I'm out of it. I don't wanna see a movie where the guy's gotta take Viagra.'*

Pro: Wapens in GTA V kunnen gecostumized worden, er zitten straaljagers in en je kunt shit in de fik steken.

Con: Tja, sommige voordelen hebben gewoon geen nadeel...

QT zegt: *'Violence is one of the most fun things to watch.'*

Maar de grootste pro zonder con is nog wel het feit dat GTA V eraan komt en dat Rockstar bestaat, want van Quentin zelf hoeven we niets uit de hoek van games te verwachten.

QT: *'I cannot get myself interested in videogames. I've been given videogame players and they just sit there connected to my TV's gathering dust until eventually I unplug them so I can put in another special-region DVD player.'*



Mooie Rottweiler heeft die gast. Toen ie nog American Football speelde, had ie een meedogenloze tekkel.

STAR TREK THE GAME

Bij het woord nerd denken wij meteen aan Ward. Een gast die zijn halve leven aan games als StarCraft wijdt, is natuurlijk een eersteklas geek. Wij gingen er daarom automatisch vanuit dat die dwaas ook alles zou weten over Star Trek. We hadden er niet verder naast kunnen zitten…



Grijp de fakkels. Pak de hooivorken. Haal je Trekkie-buddies erbij, en kom naar de Power Unlimited-redactie te Haarlem. Daar kun je me vinden. Daar zit ik. De man die op moet biechten de ballen verstand te hebben van Star Trek. Dat is ook de reden dat mij nu, tijdens het typen, het zweet in de handen staat. Ik weet namelijk zeker dat ik op deze twee pagina's een hele grote groep hardcore Trekkies grofhard voor de schenen ga schoppen.

Nou ja, ik moet ook weer niet overdrijven. Ik weet wel iets van die Star Trek shit. Maar alles wat ik weet, weet ik van de film die uitkwam in 2009, een flick die ik overigens uitstekend te pruimen vond.

Het was een film die mijn interesse wekte voor het universum, maar me nog niet helemaal overtuigde. Maar hé, wie weet gebeurt dit wel met Star Trek: The Game, het spel dat dit jaar eindelijk zal verschijnen.

> "DE NADRUK LIGT OP DE CO-OP, OF ZOALS DE MAKERS HET NOEMEN: DE BRO-OP."

Bromance

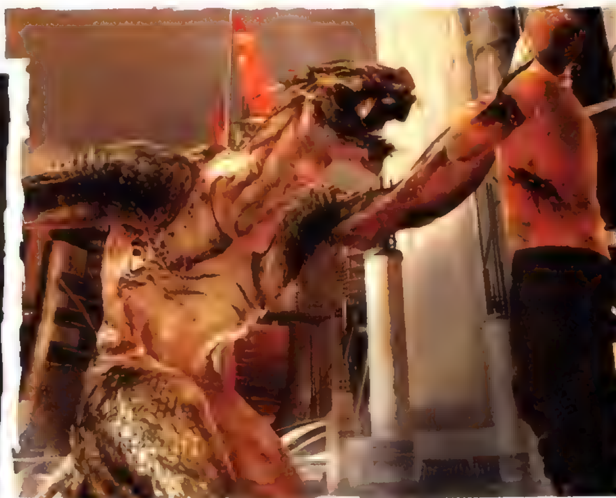
Captain Kirk en Spock, het zijn namen van personages die iedereen kent. Ze zijn uitgegroeid tot cultfiguren en buddies van elkaar. Makkers. Gabbers. En de game staat in het teken van deze bromance.

De relatie tussen Kirk en Spock wordt uitwerkt in een game die je een co-op action adventure met RPG-elementen zou kunnen noemen; een soort kruising tussen Mass Effect en Uncharted. De nadruk ligt daarbij op de co-op, of zoals de maker het noemen: de bro-op, waarbij gebruik wordt gemaakt van een drop-in drop-out systeem. Een soort van 'beam me up Scotty' waarbij je de game niet eens hoeft te stoppen als iemand anders mee wil spelen als het tweede personage.

Totaal anders

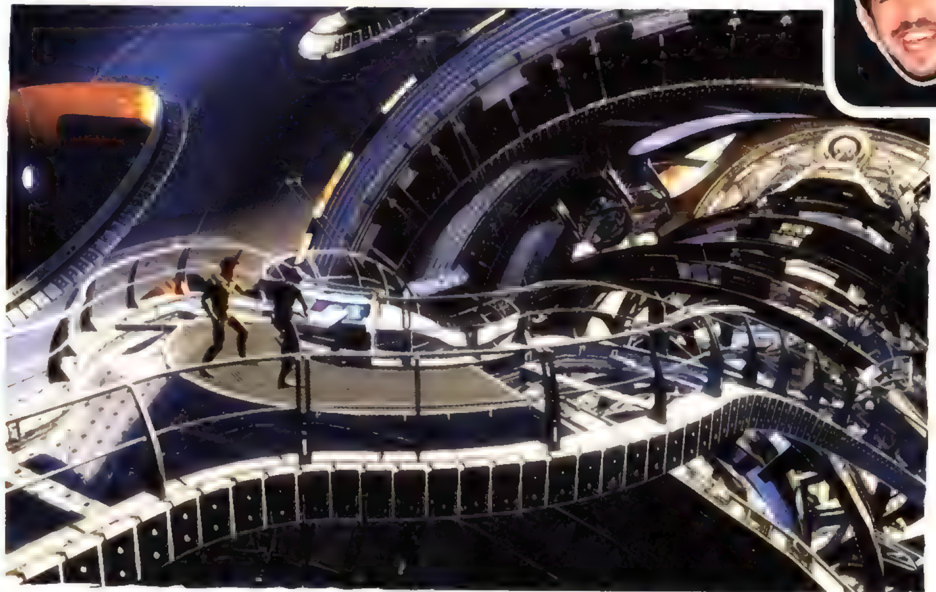
Je speelt deze game als Kirk of Spock, en dat maakt nogal een verschil. Beide heren hebben hun eigen set aan vaar-











digheden die je kan uitbouwen en hun eigen take downs. Ze vragen dan ook om een andere manier van spelen.
Kirk is meer het type voor run and gun en de man die voorop in de strijd gaat. Spock is de sluiper van de twee, een stiekemerd die met zijn mind-meld in iemands hoofd gaat zitten.
Samen strijd je tegen een onbekend vijandelijk ras waarbij je de vaardigheden van beide heren regelmatig moet combineren om verder te komen.

Puntje op de A.I.

Met zo'n grote rol voor de relatie tussen Kirk en Spock is de A.I. essentieel. Want hoewel de game van de grond af is opgebouwd als een co-op game, is het wel belangrijk dat wanneer je in je eentje speelt, je een beetje op je buddie kan vertrouwen.
Digital Extremes, de ontwikkelaar van deze titel (die je natuurlijk kent van de Unreal-serie) heeft dan ook veel tijd gestoken in de A.I. en ze gaven daarbij aan dat ze in de eerste plaats een goede game willen maken en daarna pas een Star Trek game.
Of dat ook gaat lukken, kan ik je nog niet vertellen; ik heb het tot nu toe slechts met beelden en mooie marketingpraatjes moeten doen.

Tussendoortje

Het verhaal van de game speelt zich af tussen de bioscoophit uit 2009 en Star Trek Into Darkness, de film die later dit jaar uit moet komen. Het is dus een prima tussendoortje voor mensen die nog meer tijd willen doorbrengen met deze alternatieve verhaallijn in het universum.
Het mooie daarbij is dat de game gebruik mag maken van alle assets van de Star Trek film uit 2009. Je speelt in de game dan ook met de digitale versies van de nieuwe acteurs en ook hun échte stemmen zullen je trommelvliezen kietelen.

STAR TREK INTO DARKNESS

Kansen

De volledig nieuwe cast en de alternatieve verhaallijn bieden kansen voor deze game. Voor types zoals ik, die alleen de nieuwste film kennen, is het herkenbaar. Maar wat misschien nog belangrijker is; met zo'n nieuwe insteek heb je ook meer vrijheid om een game te ontwikkelen zonder dat fans gaan miepen over het verkrachten van hun liefde.
Ik voelde me dan ook niet ongemakkelijk toen er tijdens het kijken naar trailers van de game 'Mass Effect, Mass Effect, Mass Effect' door mijn hoofd knalde. Je kan het namelijk prima plaatsen in deze nieuwe Star Trek. Zo gaat het vanaf nu in dat universum. Er is een nieuwe tijd aangebroken.
Met dat inzicht ben ik inmiddels ook een beetje tot rust gekomen. Ik maak me minder druk over fans die mij een kopje kleiner willen maken. Ik hoef het namelijk niet te hebben over de oude generaties Star Trek, ik kan het lekker houden bij wat ik ken vanaf 2009 en dat is mooi. Al zal de echte fan natuurlijk beweren dat ik met die houding heel veel moois mis.





WORLD OF TANKS

Of we voor de openbaring van een paar Chinese tanks naar Berlijn wilden komen? Tuurlijk, JJ houdt wel van Chinees en vindt een reisje naar Berlijn altijd een feest...

De intro is bewust sarcastisch van toon. Want een trip naar het buitenland voor zeventien nieuwe tanks? Uit China? Voor een free-to-play game? Dat verzin je toch niet?
Nou, wel dus. En zo raar is het eigenlijk niet als je je wat meer verdiept in het fenomeen World of Tanks, want een fenomeen mag je deze game onderhand wel noemen. Opgericht in 1998 in Wit-Rusland heeft developer Wargaming inmiddels wereldwijd miljoenen mensen geregistreerd in een tank gekregen. In Europa is Rusland koploper met pieken van 700.000 mensen tegelijk online. En ook Azië gaat hard.
En het fijne voor Wargaming is dat die miljoenen mensen volop minitransacties doen, getuige het feit dat men inmiddels overal ter wereld kantoren opent en 1300 man in dienst heeft. Nederland blijft op dit moment nog wat achter bij deze groei. Volgens de mensen van Wargaming komt dat vooral om we in ons land geen tanktraditie hebben. Voor ons Hollanders is een tank vooral een object waar je benzine in gooit. Dit kan echter veranderen, want tank-freaks heb je hier



Volgens mij zijn Chinese tankcommandanten in het voordeel omdat ze veel beter door die spleetjes naar buiten kunnen kijken.

WAT IS WORLD OF TANKS?

World of Tanks is een zogenaamde free to play game op de PC. Dat betekent dat je op ***www.worldoftanks.com*** *de game gratis kunt downloaden en hem vervolgens onmiddelijk kunt spelen.*
Het draait allemaal om online tankbattles. Twee teams strijden tegen elkaar, je wint als je de laatste tank van de tegenpartij hebt gesloopt of hun basis hebt veroverd. Er zijn tanks uit Rusland, Duitsland, de VS, Engeland en nu dus ook China.
De tanks zijn onderverdeeld in Tiers, waarbij Tier 10 de sterkste tanks bevat. Door te spelen verdien je XP en 'geld' waarmee je nieuwe tanks en upgrades kunt kopen. Elke tank is anders. Je hebt sniper tanks, tanks die als scout dienen, tanks die vooral grof geschut hebben, maar erg kwetsbaar zijn, etc.
Ook heeft elke tank andere hitpoints en moet je dus weten waar je een tank moet raken. Wordt jouw tank kapot geschoten, dan is het game over voor je. Je respawnt niet meer. Je kunt dan verder kijken hoe de match verloopt of de wedstrijd verlaten en een nieuwe pot opstarten.
Publisher Wargaming wil natuurlijk ook geld verdienen, en dat doen ze met behulp van microtransacties. Middels kleine bedragen kun je jouw tank upgraden of een betere tank kopen. Echter, World of Tanks is geen Pay to Win game. Je kunt de Tier 10 tanks ook bereiken door gewoon veel te spelen. Sterker nog, je kunt zonder betalen gewoon alles vrij spelen... maar met kopen gaat het wel een stukkie sneller.



weetje • weetje

Naast World of Tanks komt Wargaming ook met World of Warplanes en World of Warships, waarbij World of Warplanes qua gameplay stukken sneller zal zijn.






Heb jij wel eens rupsbanden over een vlinderbom zien rijden?


Lekker op vakantie. Effe bijtanken.

genoeg en als je een paar uur met de game bezig bent, ontdek je geheid de charme van het geheel.

Ken je tank

WoT is grafisch wellicht geen wonder, maar strategisch gaat het verdomd diep. Vergelijk het spel rustig met een soort Command & Conquer waar je verschillende units hebt met verschillende eigenschappen. Je kunt uren bezig zijn met het tweaken van tanks, en het feit dat WoT inmiddels door de World Cyber Games is opgepikt als eSport-onderdeel zegt genoeg.

"Vind je het kut, heb je geen cent verloren."

Een team dat met hun tanks een goede strategie heeft, wint altijd. Iets wat we in Berlijn aan den lijve ondervonden toen we echt ingemaakt werden door het ontwikkelaarsteam dat vanuit het Parijse kantoor van Wargaming speelde. Strijdend zonder een vooropgezet plan (wat logisch was met Polen en Tsjechen in één team) waren we geen partij voor de ontwikkelaars en kregen we voltreffer na voltreffer te verstouwen.

Duidelijk was ook dat je de tanks moet kennen. Elke tank heeft namelijk zijn sterke en zwakke punten en z'n specifieke (on)kwetsbare plekken. Iets wat ik niet wist en dus schoot ik als een malle op de voorkant van een tank die daar juist super gepantserd was. Paar procent schade, meer niet, terwijl ik per hit twintig procent kwijtraakte. Of ik ging als een debiel in de aanval en raasde een stad binnen met een tank die gemaakt was voor artilleriegevechten en dus alleen voor lange afstandswerk...

Voor de freaks

World of Tanks is een prima strategische wargame, die dus geen hol kost (alleen als je dingen wil kopen) en die op dit moment een fikse following kent. Er is online daardoor meer dan genoeg te doen.

Echter, het is wel echt een game voor tank-freaks. Je moet per land van herkomst de karakteristieken van dik vijftien tanks uit je hoofd kennen, anders weet je niet hoe en waar je ze moet treffen/inzetten. En er zijn inmiddels al 75+ tanks die door deze wereld denderen.

De gameplay is ook trager dan de ADHD CoD-speler van het moment gewend is. Vandaar ook dat de gemiddelde leeftijd van de WoT-speler eerder bij de dertig dan de twintig jaar ligt. Wat weer als voordeel heeft dat je niet het typische CoD- of FIFA gebash aantreft in de chat.

WoT is puur gemaakt voor mannen die een potje gepantserde oorlog willen spelen, en dat zijn er heel veel op deze wereld. Probeer het dus gewoon eens uit. Vind je het kut, heb je geen cent verloren; iets wat je van maar weinig games kunt zeggen. ✖



WAT VIND IK ERVAN?

Natuurlijk heb ik ook zelf even met de tanks gespeeld. Technisch gezien zit het spel goed in elkaar. De graphics zijn okay en doen wat ze moeten doen. De diepgang is mega. Tanks zijn echt verschillend van karakter en strategie brengt je winst. Geluid is minder. Geen 'KABAM' als je schiet, maar 'KLIK' en dat voelt wat nep aan. Een tank is een beest en dat moet je ook horen.

Maar goed; prima spel, gratis speelbaar en je kunt meekomen zonder te lappen. Ik zie dus wel de aantrekkingskracht die dit spel op tank-freaks heeft.

Waarmee je meteen aangekomen bent bij het cruciale punt waarom je dit spel wel of niet moet uitproberen: smaak. En daar ben ik gewoon eerlijk in. WoT is mij te traag. Je moet wachten na een schot, tanks rijden traag, potjes starten langzaam op omdat je instellingen moet maken en ben je af dan is het game over. Bovendien, en dat is veel belangrijker, ik heb niks met tanks. Ik ben een zandhaas, een infanterist. En die zitten niet in dit spel...





DISNEY INFINITY



Skylanders move over, hier is Disney Infinity! De combinatie poppetjes verzamelen en gamen is big business geworden. Jan zag in Parijs hoe Disney haar wereldheerschappij verder gaat uitbouwen.

De Skylanders franchise heeft Activision inmiddels meer dan vijfhonderd miljoen dollar opgeleverd... alleen al in Amerika! De bedragen die de poppetjes en de games in de rest van de wereld opbrachten, moet daar nog eens bij worden opgeteld. Het was dan ook een kwestie van tijd voordat een andere speler iets soortgelijks zou gaan doen. In plaats van de verwachte middelmatige, goedkope kloon is het echter mediagigant Disney die zich op het concept wierp. En al meldde Activision dat ze 'gevleid' zijn door het feit dat Disney Infinity op sommige punten Skylanders letterlijk één op één kopieert, denk ik toch dat Bobby Kotick en de zijnen flink gevloekt hebben toen Disney z'n Skylanders-concurrent onthulde. Een ding staat namelijk al vast: Disney Infinity gaat een gigantisch commercieel project worden.



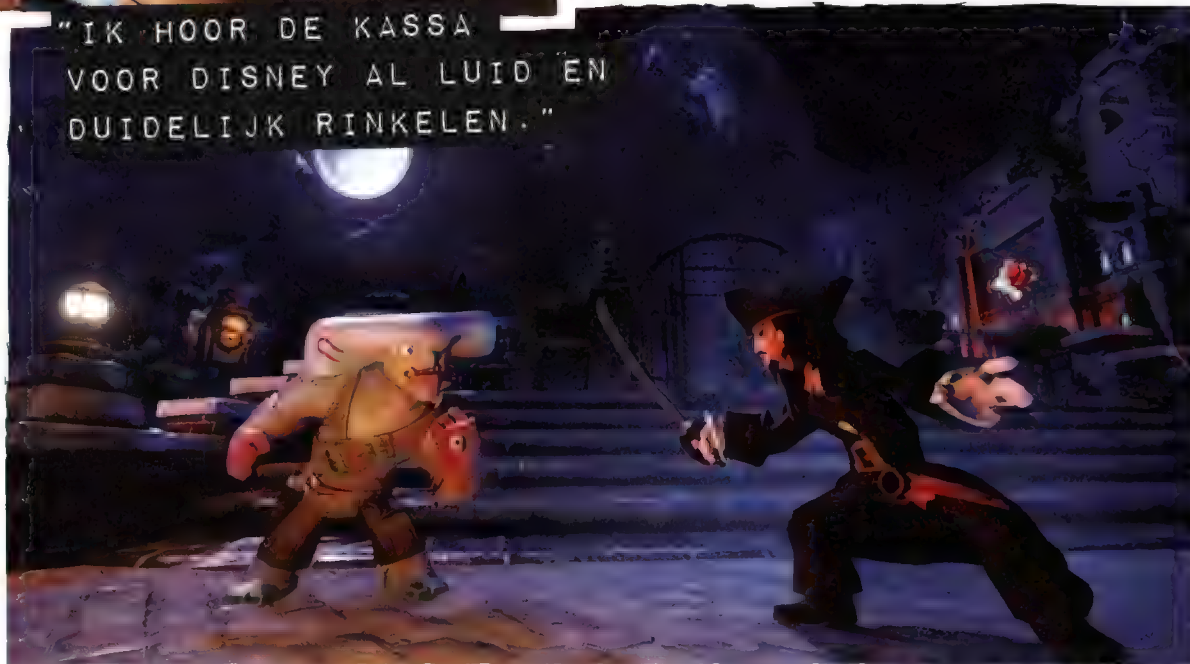


Winnend team

Disney Infinity heeft niet alleen veel van de franchise van ontwikkelaar Toys for Bob en uitgever Activision schaamteloos gejat, maar speelt ook nog eens openlijk leentjebuur bij titels als Little BigPlanet en Minecraft. Slim is het wel, want de gameplay van die drie games gecombineerd met de schat aan Disney en Pixar-personages lijkt al bij voorbaat een winnende formule waar je vele jaren mee vooruit kan.
Maar laat ik bij het begin beginnen. Wanneer de game in juni uitkomt, zullen de meeste moeders (aangespoord door hun kids), jongeren, figurine freaks en Disney buffs het starterspack aanschaffen. Daar zit in: de Infinity Base (Disney's variant op de

"IK HOOR DE KASSA VOOR DISNEY AL LUID EN DUIDELIJK RINKELEN."

FIGURINES & PLAYSETS WISHLIST







STIJLVOL?

De poppetjes [illegible]



Portal van Skylanders), de figurines (Captain Jack Sparrow, Sully en Mr. Incredible) en natuurlijk de game zelf.

De Infinity Base bestaat uit twee cirkels en een zeshoekig vlak. Op die laatste kun je Power Discs plaatsen waarmee je toegang krijgt tot extra voertuigen, gadgets en omgeving 'enhancements'. Op de cirkels plaats je de figurines die, net als de Skylanders, tot leven komen in de game.

Waar je bij Skylanders met de figurines in dezelfde game opereert, zijn bij Disney Infinity de figurines gekoppeld aan de Playsets. Dit zijn op zichzelf staande games gelieerd aan het personage dat op de Infinity Base staat.

Bij het starterspakket krijg je dus drie verschillende Playsets die ieder een ander soort gameplay vertegenwoordigen. Daarnaast is er een Toy Box wat feitelijk een gigantische sandbox/Minecraft/editor/LittleBigPlanet-achtige wereld is waar je kan doen en laten wat je wil. Maar daarover straks meer.

Playsets

Als je Mr. Incredible op de Infinity Base zet, open je een wereld vol superhelden-gameplay waarbij Mr. Incredible allerlei vijanden moet bevechten en ondertussen een gigantische basis bouwt met allerhande gadgets en voertuigen die je kent uit de film of die gelinkt zijn met het universum.

Het idee is dat, in een alternatief verhaal, meesterschurk Syndrome nog leeft en de wereld van Mr. Incredible en zijn gezin bedreigt. Het leidt tot veel (platform)actie waarbij aanvullende figurines (waar je uiteraard harde munten voor moet betalen) in de vorm van Helen Parr, Violet en Dash andere moves bezitten dan Mr. Incredible zelf. Iedere wereld heeft ook verschillende bekende en minder bekende missiongevers die de speler bezig moeten houden.

In de Playset van Captain Jack Sparrow draait alles om het verkennen van de Carribean met z'n vele (geheime) eilanden. Natuurlijk ga je zwaardvechten, puzzelen en platformen maar het draait vooral om je enorme piratenschip dat je uitgebreid kan customizen en aanpassen tot aan de complete crew en de kanonnen toe.

Sully tenslotte, vertegenwoordigt de Playset die gelinkt is aan de aankomende film Monsters University, een prequel op Monsters Inc. Het levert hilarische gameplay op waarbij ik zelfs een vleugje Bully bespeurde. Een soort van quasi-sandox wereld dus, waar alles draait om de rivaliteit tussen twee campussen. Veel minigames, veel sneaken, veel grappen en grollen en heel veel geinige, domme, lieve monsters waarmee je allerhande opdrachten moet doen en minigames (BMX-en, skateboarden) kunt spelen.

CO-OP & MULTIPLAYER

Iedere Playset is speelb[illegible]

Toy Box

De Toy Box is waar de knip-en-plak-fun begint. Feitelijk kun je hier alles wat je ook in de games van LittleBigPlanet en Minecraft kunt, alleen een stuk laagdrempeliger en ook wat minder uitgebreid. Toch kunnen creatieve geesten nieuwe werelden bouwen, gebouwen en setpieces maken, alsook racebanen creëren en eigen games bedenken.

Alle gadgets, wapens en voertuigen die je unlockt in de specifieke Playsets kun je meenemen naar de Toy Box en daar met al je personages en creaties delen. Zo kan Mr. Incredible met een jetpack van Buzz Lightyear stoeien en Jack Sparrow op de 'rug' van Takel een rondje rijden. In de afzonderlijke Playsets-werelden met specifieke gameplay worden geen Disney/Pixar franchises door elkaar gehusseld, maar in de Toy Box is alles mogelijk.

Tien jaar

Uiteindelijk kunnen gamers werelden en creaties uploaden naar Disney servers waarna andere spelers die weer kunnen downloaden om zelf mee te spelen.

De mogelijkheden zijn eindeloos en ik hoor de kassa voor Disney dan ook al luid en duidelijk rinkelen. Het idee dat Disney de komende tig jaar figurines kan gaan maken van zowel oude, reeds bestaande als nog te verschijnen Disney/Pixar films, zal bij Activision toch wel wat wenkbrauwen hebben doen fronzen. Laat het verzamelen beginnen!





New

6 NIEUWE GAMESYSTEMEN

WAARONDER NIETS VAN SONY, MICROSOFT OF NINTENDO

Terwijl we allemaal onze blik richten op elk mogelijk nieuwtje over de PS4 en Xbox 720, schieten achter onze rug de alternatieve systemen als paddenstoelen uit de grond. Waar komen al die maffe apparaten opeens vandaan, en hoe groot is de kans dat ze de show van Sony & Microsoft gaan stelen?

"Niets is blijvend, alles stroomt, vloeit en vervloeit." De Griekse filosoof Heraclitus beweerde dit al 500 jaar voor Christus, een tijd waarin zelfs Nintendo nog niet bestond. Maar toch lijkt hij het over de videogamemarkt te hebben.
Wie had twintig jaar geleden kunnen raden dat Microsoft een console zou gaan maken? Wie had vijf jaar geleden durven beweren dat Apple een dominante kracht in de videogame-industrie zou worden? Wie had twee jaar geleden de invloed van Kickstarter op de gamehandel kunnen voorspellen?
Dat Power Unlimited nog eens zes nieuwe gamesystemen op een rij zou zetten, zonder apparaat van Sony, Microsoft of Nintendo ertussen... we zagen het zelf ook niet aankomen. Toch moeten alle zes gepresenteerde apparaten tussen nu en eind 2013 in de winkels verschijnen, en menen de mensen erachter dat ze iets hebben gemaakt wat aan de vraag van veel gamers voldoet. Een mening die tegenwoordig hard wordt gemaakt met Kickstarter-dollars.

KICKSTARTER

"Laat de wereld, met jullie aantallen, zien dat jullie bestaan." Zomaar een zin op de Kickstarter-pagina van Ouya, één van de nieuwe spelsystemen die Android-games naar je tv-scherm wil brengen. En een zin die precies vertelt waar Kickstarter tegenwoordig voor wordt gebruikt.

OUYA



In één zin: Een gastvrije, kubusvormige tv-console voor free-to-play Android-spellen.
Aangekondigde prijs: € 99,-
Release: Maart 2013
Zo werkt het: Je gebruikt de bijgeleverde HDMI-kabel en adapter om de koffiemokgrote kubus op je tv aan te sluiten, en pakt de eveneens bijgeleverde, Xbox-achtige controller (maar dan voorzien van een touchpad) om een free-to-play-game te downloaden en te spelen. Of je schroeft de Ouya eerst eens even open, want hacken wordt door de ontwikkelaar expliciet aangemoedigd.
Ontwikkelaar: Ouya wordt gemaakt door Ouya, een start-upbedrijfje van o.a. een vrouw die een paar jaar bij Vivendi en IGN werkte, een voormalig PopCap-figuur en de man achter Jambox en One Laptop per Child.
Techniek: Tegra3 quad-core processor, max. 1080p resolutie, 1 GB RAM, 8GB flashgeheugen, Android Ice Cream Sandwich.
Cool: Het systeem ligt helemaal open voor ontwikkelaars en hackers, die alleen maar een goedkope devkit hoeven aan te schaffen om te kunnen beginnen - dus geen licentiekosten. Als dit aanslaat, geeft Ouya elke indie en je buurvrouw de kans een breed publiek aan te spreken en games voor tv te maken, met vast veel lekker gekke en creatieve spellen als resultaat.
Niet zo cool: Voor hetzelfde geld blijft 't hele concept hangen in ports van spellen die je al op je telefoon of tablet hebt. Open systemen brengen meestal ook veel illegale en incomplete, niet goed werkende shit met zich mee. En die naam, kom op zeg.



"Doordat deze goedkope rakker volledig open-source wordt, kan Henk de hobbyist er ook mee aan de slag en krijgen we misschien pareltjes te spelen die anders nooit het licht hadden gezien."



"Maar wat ga je hiermee uiteindelijk nou op tv spelen? Canabalt? Shadowgun? Spelletjes van mobiele telefoon-kwaliteit of die aanvoelen als inferieure versies van Xbox 360- en PlayStation 3-games? Ik zie nog geen reden de vlag uit te hangen."



De Kickstarter-actie van Ouya had niet zozeer het doel de ontwikkeling van de Ouya te financieren, want het prototype was al gereed toen het gelikte Kickstarter-filmpje werd geschoten. Doel van de Kickstarter-actie was: aan de wereld bewijzen dat mensen op een dergelijk systeem zitten te wachten. Dat lukte, in een maand tijd werd ruim 8,5 miljoen dollar opgehaald, meer dan acht keer het streefbedrag van $ 950.000. Ook andere nieuwe spelsystemen onderwierpen zich aan de Kickstarter-proef. De Gamestick had als streefbedrag $ 100.000 en vergaarde meer dan zes ton. De Oculus Rift? Doelstelling $ 250.000, haalde $ 2.437.429 binnen. Dus genoeg vertrouwen van de gemeenschap om de plannen door te zetten. We kunnen gerust stellen dat deze pagina's er zonder Kickstarter heel anders uit hadden gezien.

NIET MAKKELIJK

Het is verleidelijk om het succes dat een systeem haalde op Kickstarter te beschouwen als indicator voor het succes dat zo'n nieuw systeem op de markt zal hebben, maar je kunt het ene niet zomaar naar het andere vertalen. Succes op Kickstarter wordt bereikt met bedragen die nog geen fractie vormen van het marketingbedrag dat voor de lancering van een échte nieuwe console is vereist. Zelfs met miljarden in de oorlogskas is het nog moeilijk om succesvol te worden in de videogamemarkt, kan Kaz Hirai van Sony beamen. Toen de Wall Street Journal aan Kaz vroeg wat hij ervan vond dat Nvidia de handheldmarkt betreedt met Project Shield, antwoordde hij dat

"Het is geen gemakkelijke business om te betreden."

de videogamebusiness hoogst competitief is, met een lange geschiedenis van fabrikanten die moesten ploeteren om hun platform succesvol te maken, en daar uiteindelijk in faalden. "Het is geen gemakkelijke business om te betreden." Op de PU-redactie wordt al even sceptisch naar Project Shield en de andere nieuwe systemen gekeken.

GESLOTEN SYSTEMEN

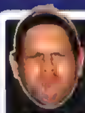
"Veel van die nieuwe systemen bieden games en diensten die nu ook al op tablets en smartphones te vinden zijn", stelt JJ. "De traditionele gamer wil zijn epische, meeslepende avonturen enerzijds en zijn indie-games anderzijds. De vraag is of er dan nog wel tijd en geld overblijft voor een derde, vierde of vijfde partij."
Graddus: "Leuk dit soort speeltjes, maar de meeste gamers nemen dit niet serieus, die wachten op de PS4 en Xbox 720."
Ikzelf gok op één of geen succesnummer onder de zes systemen. Ik vind het overigens wel tijd dat de tv-gamemarkt eens wordt opengebroken. Tot op heden heersen Sony, Nintendo en Microsoft nog als tirannen over het gamen op tv, met gesloten systemen, dure games en hoge licentiekosten. Misschien dat het verlangen van de massa om zich van dit juk te bevrijden wel de belangrijkste reden is voor het succes dat alternatieve systemen op Kickstarter behaalden. Meer vrijheid om op tv te kunnen spelen wat je wil, meer diversiteit in het aanbod, tegen lagere prijzen, of zelfs gratis. De tijd lijkt er rijp voor.

ESFERE: GEFAALD VOOR VERSCHIJNEN

De eSfere moest net als de Ouya en Gamestick een console worden die Android-games op je tv zou gaan toveren. Op het alternatieve fundingplatform indiegogo werd het spelsysteem gepresenteerd, met als doel $ 390.000 te vergaren voor de ontwikkeling ervan. Helaas is de teller niet verder opgelopen dan $ 2.404,-. Wat best wel eens te maken zou kunnen hebben met het idiote idee de eSfere inclusief een stel bloemenvazen te leveren.



PROJECT SHIELD



"Qua hardware en features wordt dit misschien wel de vetste handheld ooit. Maar goed, we weten allemaal dat er met de kracht van de PS Vita ook niets mis is, en om nou te zeggen dat dat zo'n succesnummer is geworden..."



In één zin: Een handheld voor Android-games die eenmaal thuis ook de optie biedt PC-games naar je apparaat te streamen en je games draadloos op tv te spelen.
Ontwikkelaar: Nvidia. Die jongens van die videokaarten.
Verwachte prijs: € 300,-
Release: Q2 2013
Zo werkt het: Je vouwt het systeem (dat lijkt op een scharnierende combinatie van een Xbox-controller en een iPhone) open en gebruikt de controller om op het schermpje Android-games te spelen. Je kunt de beelden die op het schermpje verschijnen ook via HDMI of Wifi naar je tv sturen. Als klap op de vuurpijl kun je ook nog PC-spellen vanaf je PC naar je Shield streamen, mits die PC is voorzien van een Nvidia GeForce GTX 650 videokaart (of hoger).
Techniek: Opklapbaar 5 inch / 720p multitouchscreen, Tegra 4 processor, Android Jelly Bean, tv-output tot 4K resolutie, MicroSD Card-opening, batterijduur 5 - 10 uur.
Cool: Je hebt als gamer alle gangbare controllerknoppen, een razendsnelle processor en een touchscreen tot je beschikking. En dan kun je er thuis ook nog eens gestreamde PC-games mee op tv of handheldscherm spelen!
Niet zo cool: Het ding is te lelijk om mee te showen en te groot voor in je jaszak, maakt weinig kans op coole exclusives en is tamelijk overbodig wanneer je al een tv-console en game-apparaat voor onderweg bezit. Het idee om je PC-games op tv te kunnen spelen is aardig, maar er zijn veel goedkopere en handigere manieren om dat voor elkaar te krijgen.



"Dit lijkt me iets wat een fanboy in zijn schoolschrift heeft gekrabbeld. Stel je eens voor, een Xbox-controller met een iPhone erop, en dan via dat ding PC-games naar je tv streamen, fucking briljant. Niet dus. Ik bespeur zelfs geen enkele intelligente of originele gedachte in het hele apparaat."

RAZER EDGE

In één zin: Een transformerachtig apparaat dat je kunt gebruiken als tablet, laptop, desktopcomputer, handheld en tv-console.
Ontwikkelaar: Razer, bekend van toetsenborden en muizen voor gamers.
Aangekondigde prijs: Vanaf € 999,-
Release: Maart 2013
Zo werkt het: In de basis is Razer Edge een Windows 8-tablet, maar die basis kun je uitbouwen met allerlei apart aan te schaffen accessoires. Je koopt bijvoorbeeld de omlijsting met handvaten, sticks en knopjes om er een handheld van te maken. Of je koopt het dock-connection-accessoire om de beelden vanaf de Razer Edge naar tv te streamen. Moeten er tussen het gamen door nog wat mails de deur uit? Een toetsenbordje is ook beschikbaar.
Techniek: 10,1 inch touchscreen, Intel Core i5/i7-processor, Nvidia GeForce GT 640M videokaart, tv-output 720p, 8GB RAM, 64 – 128 GB opslag, batterijduur 1 - 2 uur, Windows 8.
Cool: Het idee is even simpel als briljant. Geen vijf verschillende apparaten met elk hun eigen gewicht en scherm, maar gewoon één computer met één scherm als uitgangspunt. Een basis die naar behoefte van de gebruiker kan worden aangepast en uitgebreid. Hoe hebben we al die tijd zonder gekund?
Niet zo cool: Het ding is te dik en te duur voor een tablet, te zwaar en te lomp voor een handheld, te klein voor een laptop of desktop en veel te beperkt voor een tv-console. Bovendien moet je allerlei accessoires erbij kopen om van zijn zogenaamd handige veelzijdigheid te kunnen genieten. En dan de batterijduur: 1 tot 2 uur.





"Met z'n korte batterijduur en hoge gewicht, is dit ding allesbehalve gebruiksvriendelijk. Qua geheugen wil je ook echt die duurdere versie hebben, en die komt op 1500 dollar. Kun je ook echt een goede game-laptop voor kopen."



"Dit apparaat heeft duidelijk last van het slaapbankeffect: het wil verschillende dingen tegelijk zijn, maar is nergens écht goed in."

PISTON/STEAMBOX

In één zin: Een op je hand balanceerbare game-PC die is gemaakt voor je HD-tv.
Ontwikkelaar: Xi3, start-up maker van krachtige PC's in kleine behuizingen. De ontwikkeling van de Piston is grotendeels gefinancierd door Valve, het bedrijf achter de Steam-dienst en games als Half-Life en Portal.
Aangekondigde prijs: € 999,-
Release: Maart 2013
Zo werkt het: Je sluit deze mini-PC aan op je tv, en kunt via de Steam-interface spellen kiezen, kopen en spelen, ongeveer zoals je dat als PC-gamer bent gewend. Dankzij ondersteuning van Valve's Big Picture Mode zijn de menu's en displays aangepast voor tv's en controllers. De Piston is overigens niet dé Steambox, maar de eerste van verschillende versies, gemaakt door verschillende ontwikkelaars. In 2014 wordt Valve's eigen Steambox verwacht.
Techniek: 3,2-gigaherz quad-core microprocessor, max. 4K resolutie, 8 GB RAM, 64 GB tot 1 Terabyte opslag, 8 USB-ports, 4 eSata-ports, drie video-uitgangen, geschikt voor Linux, Windows en Android Jelly Bean.
Cool: Het is een PC. Maar dan eentje die helemaal geschikt is gemaakt voor weergave en speelbaarheid van Steam-games op tv. En er zijn heel wat coole, PC-exclusieve games die we graag eens vanuit de luie stoel met een controller op zo'n lekker groot HD-scherm willen spelen.
Niet zo cool: Het is een PC, maar dan eerder met de technische inhoud van een nieuwe laptop dan die van een game-PC. Waardoor de Piston de indruk wekt van een duur prototype dat vooruitloopt op de komst van de échte Steambox. Bovendien: typische PC-games zoals MMO's zijn niet geschikt om met een controller te besturen, so why bother.



"Als één bedrijf zowel de PC-markt als consolemarkt kan openbreken, is het Valve wel. Ik zit trouwens niet te wachten op deze Piston, maar wel op de échte Steambox van Valve. Het zou zomaar kunnen dat PC-gaming daarna nooit meer hetzelfde zal zijn."



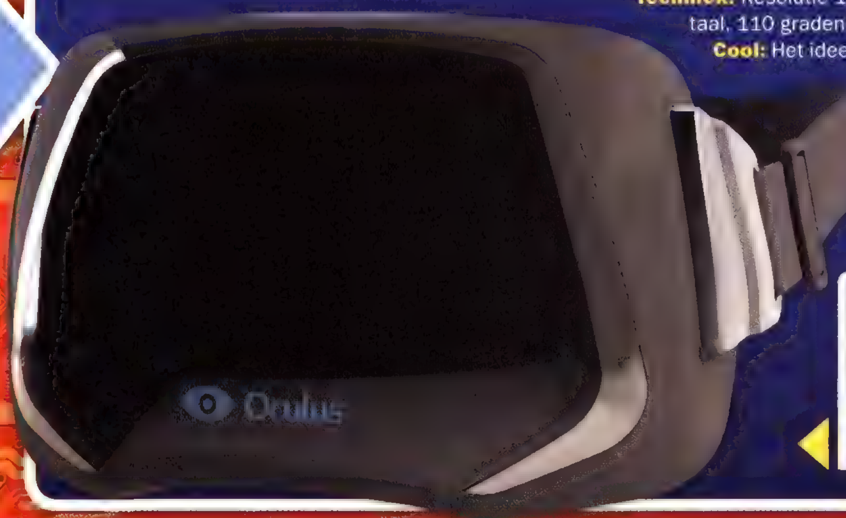
"Ik snap al dat hoogdravende gedoe over PC-gaming op je tv niet zo. Leg gewoon even een kabeltje van je PC naar je tv, koop een draadloze, programmeerbare controller, en klaar ben je."

OCULUS RIFT



"Noem me conservatief, maar die Oculus lijkt me nou echt zo'n onding dat prima past in het rijtje met rommel als de Virtual Boy en Kinect."

In één zin: Een Virtual Reality-bril voor PC-spellen, maar dan een goeie.
Verwachte prijs: € 200,-
Release: Q4 2013
Zo werkt het: Je zet de bril op je kop, en het lijkt alsof je werkelijk door de spelwereld bent opgeslokt; dit dankzij het oude VR-principe 'dat het linker schermpje in de bril iets anders toont dan de rechter'. Dat deze VR-bril veel beter werkt dan de exemplaren van twintig jaar geleden komt doordat de vertraging tussen de beweging van je hoofd en wat je ziet vrijwel is verdwenen. Wat ook helpt is de vergrote kijkhoek, waardoor je complete blikveld wordt gevuld door de spelwereld, en dus niet door de randen van de bril.
Ontwikkelaar: Oculus VR is het start-up bedrijfje van Palmer Luckey, een jonge supertechneut en VR-brillenverzamelaar die de eerste versie van de Oculus zelf in elkaar knutselde. Toen het prototype op Kickstarter stond, ontplofte de boel - met hulp van Valve, Epic en Unity werd 2,4 miljoen dollar opgehaald.
Techniek: Resolutie 1920x1080, beeldverhouding 16:10, kijkhoek 90 graden horizontaal, 110 graden diagonaal, aansluitbaar op HDMI- of DVI-uitgang van PC.
Cool: Het idee dat je écht in de spelwereld aanwezig bent, is nog nooit zo sterk geweest als bij de Oculus Rift. Iedereen die het een keer probeert, verandert in een believer.
Niet zo cool: Je ziet eruit als een idioot, voor lange speelsessies is zo'n ding op je kop nog steeds te vermoeiend, je ziet collega's op de redactie niet aankomen als ze een bal in je gezicht willen gooien, je zult net zien dat de games die jij graag speelt niet ondersteund worden.





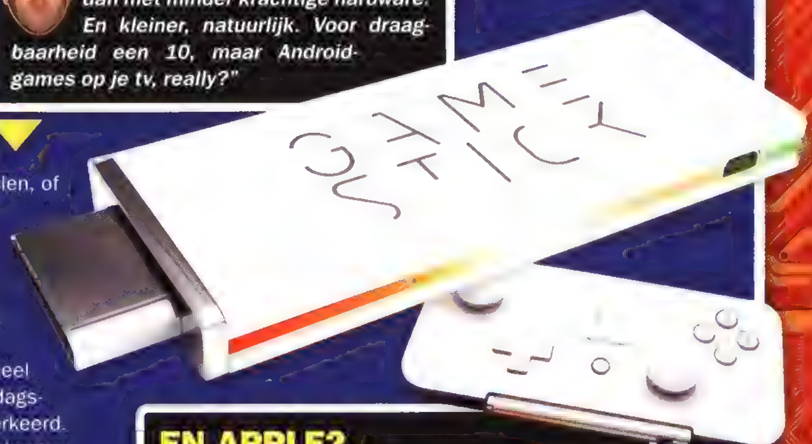
"Van al deze nieuwe systemen is de Oculus Rift de enige die een werkelijke meerwaarde heeft voor het huidige gaming-landschap. Je wordt bijna letterlijk ondergedompeld in de spelwereld, waardoor elke actie meer nadruk krijgt en het realisme ongekend wordt."

GAMESTICK

In één zin: Een spelsysteem in geheugenstickformaat waarmee je zonder veel gedoe Android-spellen op tv kunt spelen.
Aangekondigde prijs: € 79,-
Release: April 2013
Zo werkt het: Je steekt de stick in een van de HDMI-poorten van je tv en gebruikt de bijgeleverde bluetooth-controller om een spel te spelen, of (gratis/betaald) te downloaden in de virtuele winkel. Die bijgeleverde controller doet ook dienst als opberghoesje voor de Gamestick.
Ontwikkelaar: Playjam, een drie jaar oud bedrijf dat al enig succes boekte met gamediensten voor smart-tv's.
Techniek: Amlogic 8726-MX-processor, max. 1080p resolutie, 1 GB RAM, 8 GB flashgeheugen, Android Jelly Bean
Cool: De Gamestick oogt chique en is door het ultrakleine formaat heel handig mee te nemen naar hotelkamer, vakantiehuisje of het verjaardagsfeestje van je oma. In de tv steken en spelen - dat basisidee is niet verkeerd.
Niet zo cool: De Gamestick kan alleen bij nieuwere tv's (die MHL ondersteunen) stroom uit de HDMI-poort trekken, anders moet je er een adapter op aansluiten, wat dat hele plug & play-idee toch weer een beetje onderuit haalt. Ennuh... dat de standaardcontroller geen touchscreen heeft, maakt hem ongeschikt voor Angry Birds, Where's My Water en Rayman Jungle Run, terwijl dat nou net de games zijn die wij wel eens op tv willen spelen. ✖



"Eigenlijk hetzelfde als Ouya, maar dan met minder krachtige hardware. En kleiner, natuurlijk. Voor draagbaarheid een 10, maar Android-games op je tv, really?"

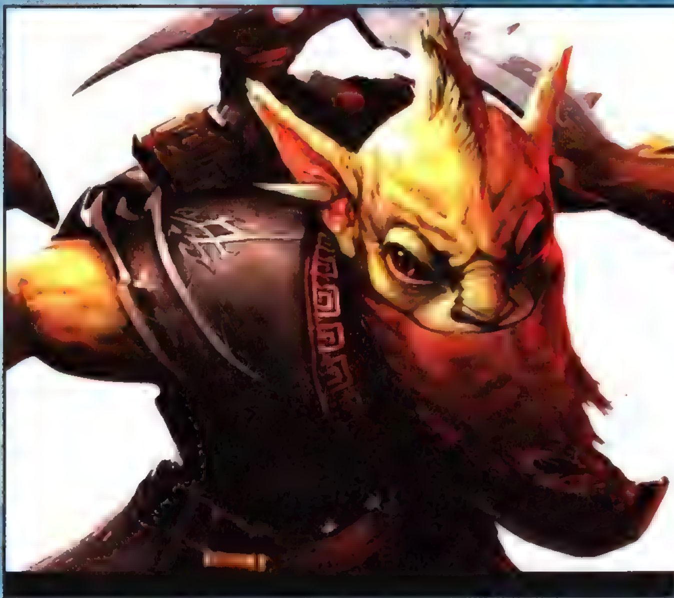




"Dat superkleine formaat en de lage prijs spreken me erg aan. Ik zou zoiets wel willen hebben om achteloos in mijn rugtas te gooien zodat ik op tv's buiten mijn huis eenvoudige games kan spelen. Maar zolang ik er geen films op kan zetten, en het ding bij sommige tv's weer een stroomadapter nodig heeft, kijk ik de kat nog even uit de boom."

EN APPLE?

Het gros der nieuwe tv-systemen is bedoeld voor Android-spellen. Terwijl het toch Apple was die een paar jaar geleden met goedkope games uit de Appstore de handheldmarkt ontwrichtte. De vraag is wat er met de tv-consolemarkt gaat gebeuren als Apple een nieuwe Apple TV lanceert die iOS-games ondersteunt. Zoiets is nog niet aangekondigd, maar het idee ligt teveel voor de hand om hier ongenoemd te laten. Het is in elk geval onwaarschijnlijk dat Apple de open tv-gamemarkt zonder slag of stoot aan Android gunt.



DOTA 2

Vorige maand is Ward begonnen aan een nieuwe studie genaamd Dota 2. Een game die zo complex en diepgaand is, dat onze eSports-liefhebber er al meer tijd en moeite in heeft zitten dan in zijn totale schoolcarrière. Al was dat laatste natuurlijk niet zo moeilijk.

Het afgelopen jaar werd er binnen de top drie eSport-games dik tien miljoen dollar aan prijzengeld verdeeld, een allesbehalve misselijk bedrag. Het meeste geld was vorig jaar te verdienen met StarCraft II (SCII). Bij de nummer twee, League of Legends (LoL), was weliswaar bijna net zoveel poen te winnen, maar dat moet je dan natuurlijk wel verdelen onder een team van vijf man.

> "Een van de meest complexe games die ik ooit heb gespeeld."

Wilde je dus echt knaken pakken met gamen, dan kon je in 2012 het beste SCII spelen, en met de komst van Heart of the Swarm (zie elders in dit nummer) zal dat in 2013 hoogstwaarschijnlijk ook wel zo blijven.
De derde game op de lijst is Defense of the Ancients 2 (Dota 2), een bij veel gamers minder bekend spel dat in 2013 echt de strijd zal aangaan met SCII en LoL. In 2012 was er met deze game al een dikke drie miljoen dollar te verdienen en dat is bijzonder, want de opvolger van deze door Valve ontwikkelde Warcraft III mod is namelijk officieel nog helemaal niet uit. De game is weliswaar al in een vergevorderd stadium (je kunt hem al kopen op Steam en spelen) maar Valve heeft nog steeds geen officiële releasedatum gedropt.

MOBA vs ARTS

De games Dota 2, Awesomenauts, League of Legends, Heroes of Newerth en het nog uit te komen Blizzard All-Stars komen allemaal voort uit die ene Warcraft III mod: Defense of the Ancients.
Daarmee vormen ze met elkaar een nieuw genre dat sommigen Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) noemen, maar volgens Valve gewoon Action Real-Time Strategie (ARTS) heet.
Mij zal het worst wezen hoe je het noemt; wat ik veel belangrijker vind, is dat dit genre inmiddels extreem populair is (met name dankzij LoL) en samen met SCII de eSport domineert en vormt.

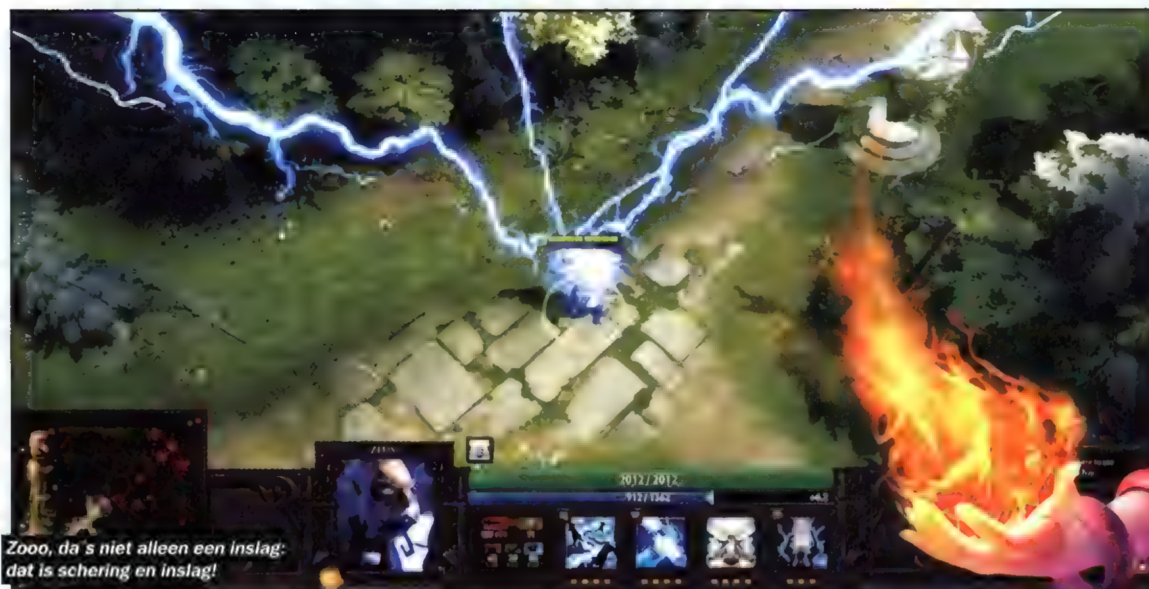
Extreme diepgang

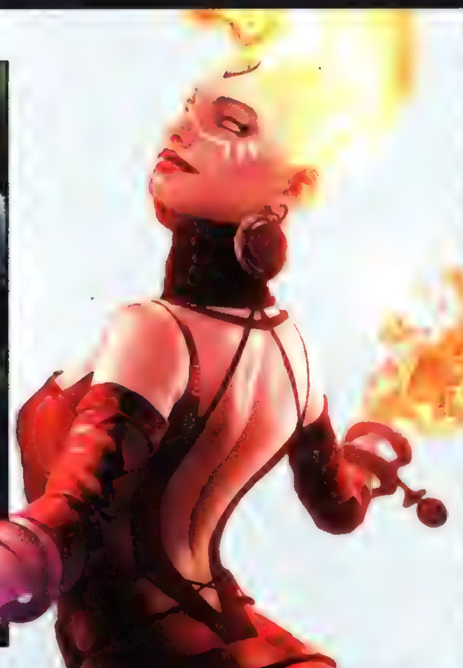
Dota 2 is een van meest complexe games die ik ooit heb gespeeld. Er zijn zoveel details die bepalen of je uiteindelijk als team aan het langste eind trekt of niet. En omdat de bèta geen tutorial kent, heb je te maken met een extreem steile leercurve. Hierdoor zul je in het begin eerder bijdragen aan het verlies van je team dan aan de winst.
De game is niet erg vergevingsgezind en als je als beginneling onnodig veel dood gaat of niet genoeg xp en goud verzamelt, zul je geen vrienden maken binnen je team. Dit komt omdat in Dota 2 de helden zeer afhankelijk zijn van items. Wanneer je in het begin veel fouten maakt, verdient de tegenstander veel meer goud, kan hij eerder betere items kopen en zo z'n voorsprong uitbreiden en vasthouden.
Kleine fouten in het begin hebben uiteindelijk dus grote consequenties als ware het een sneeuwbal die van een berg afrolt, alleen maar groter



Wat is het verschil tussen een spin en LA The Voices?
Een spin heeft drie poten meer.




Zooo, da's niet alleen een inslag: dat is schering en inslag!



LEAGUE OF LEGENDS VS DOTA 2

Speel je League of Legends en vraag je je af wat er nou echt anders is aan Dota 2 en waarom het veel moeilijker is? Hieronder de belangrijkste verschillen.

- **Icefrog**
- **Je verliest geld aan je tegenstander als je dood gaat**
- **Je kunt je eigen creep en torens vermoorden om te voorkomen dat de tegenstander goud verdient, een essentieel onderdeel van de game**
- **Je hebt geen overkoepelende talent tree of runes**
- **Helden zijn in het begin een stuk zwakker, maar veel krachtiger aan het eind**
- **Je bent afhankelijker van items die je in drie verschillende shops moet kopen**
- **De map is groter, waardoor het gebruik van town portal scrolls en een koerier essentieel is**
- **Barracks respawnen niet**

Zoals je ziet heeft Dota 2 meer mechanieken waar je tijdens het spel rekening mee moet houden, wat deze MOBA/ARTS een stuk complexer maakt.



Geen idee wat er op dit plaatje gebeurt, zo te zien gaat het helemaal gelijk op.

wordt en uiteindelijk niet meer te stoppen is.

Wedstrijden volgen

Valve positioneert Dota 2 duidelijk als eSport-game. Niet alleen omdat ze ieder jaar zelf het grootste toernooi, The International, organiseren (met 1,6 miljoen dollar aan prijzengeld) maar ook vanwege de spectating functies in de game. Je kunt vanuit de game namelijk zelf naar de grote toernooien kijken. Je zit dan in de game, mag zelf de camera bewegen en er zijn verschillende tabbladen die inzicht geven in het spelverloop. Daarnaast is er ruimte voor verschillende commentatoren en kun je zelf kiezen naar welke je luistert. Dit alles maakt het kijken naar Dota 2 een stuk interactiever en is een nieuwe stap binnen eSports.

Je moet echter wel betalen om vanuit de game een wedstrijd te kunnen zien. Er moet immers ook geld verdiend worden met deze free-to-play-game.

Beste eSport-game

In tegenstelling tot Dota 2 is LoL een stuk vergevingsgezinder en in de ogen van veel gamers daardoor een stuk leuker, maar dankzij de complexiteit, de diepgang en het veel meer moeten anticiperen op wat er gebeurt op het speelveld, is Dota 2 in mijn ogen de betere en interessantere eSport van de twee.

Het zou me dan ook niets verbazen als Dota 2 in 2013 de nummer twee positie van LoL overneemt. ★


Net toen ik met deze bijschriften bezig was, ging mijn laptop kapot. Nou, ik kookte dus ook en het kwam achter mijn bureau tot een behoorlijke uitbarsting!

VERWACHTING WARD:

Dota 2 is interessanter voor de competitieve scene dan League of Legends, maar zal voor de massa misschien te moeilijk zijn. Ik heb er naast StarCraft II in ieder geval een nieuwe eSport bij om te volgen.

- + Diepgaand en gebalanceerd.
- + Free-to-play.
- + Wedstrijden kijken vanuit de game.
- − Extreem steile leercurve.

MOBA/ARTS
VALVE CORPORATION
NNB



KILLZONE MERCENARY

Jan zag onlangs de redding van de PS Vita. Niet in LA of Londen maar in zijn eigen Amsterdam. Na een kort fietsritje werd hij getrakteerd op koffie met een roze koek én een hele dag hands-on met Killzone: Mercenary. Soms is het leven mooi van eenvoud.

De wetenschap dat in hartje Amsterdam de internationaal befaamde Killzone-franchise is gemaakt, vervult me nog regelmatig met trots. Killzone heeft heel veel betekend voor het merk PlayStation, met name voor de PS3.

"First-person shooters, dat is waar we goed in zijn. Toen we voor het eerst de prototypen zagen van wat later de PS Vita zou worden, wisten we meteen: hiervoor willen we een echte Killzone-ervaring gaan maken." Aan het woord is Hermen Hulst, medeoprichter en managing director van Guerrilla Games. Hulst steekt zijn kop niet in het zand als het gaat om het vooralsnog matige succes van de PS Vita: "Ieder platform heeft grote, hoogwaardige games nodig om te slagen. Met Killzone: Mercenary denken we deze herfst een leading game af te leveren. We zullen de wereld eens laten zien wat er mogelijk is met dit prachtige apparaatje", aldus een zichtbaar trotse Hulst.

MULTIPLAYER

Multiplayer zal aanvankelijk bestaan uit zes verschillende maps voor acht spelers (vier tegen vier) met drie verschillende spelmodi. Ik verwacht na release nog wel aanvullende maps en modi.

Volwaardig

'We' is in dit geval Guerrilla Cambridge in Engeland samen met Guerrilla Games in Amsterdam. Guerrilla Cambridge, voorheen SCE Cambridge Studio (MediEvil, Primal, LittleBigPlanet) heeft het leeuwendeel van de game ontworpen maar altijd (in overleg) met Guerrilla in Amsterdam, want de game moest natuurlijk wel het echte Killzone-gevoel bevatten.

En dat is gelukt, kan ik zeggen na een hele dag de game gespeeld te hebben. Nergens heb je het idee dat de makers zich gameplay wise in hebben moeten houden. De gelaagdheid in de levels, de grootte van de omgevingen, de pittige A.I. van de vijanden, de soepele multiplayer potjes... dit is een volwaardige Killzone ervaring!



Touchy

Eerst spelen we wat multiplayer potjes (vier tegen vier - in teams) Helghast tegen de ISA. Ik word voortdurend voor mijn giechel geschoten. Niet omdat ik er niks van bak, maar omdat ik vol verbazing om me heen kijk. Ik ben onder de indruk van het leveldesign, de rookeffecten, het opstuivende water, de belichting en de mogelijkheden in de omgeving.

Aangezien alles draait om het thema huurlingen verdien je geld met je acties, scoor je perks, bouw je killcombo's op en kun je hulp inroepen vanuit de lucht.

De map waarin we speelden bevat tal van gangetjes, paden en buizen zodat zowel de camper als de meer close combat gerichte speler aan zijn gerief komt.

Iedere keer als je het loodje legt, kun je switchen tussen de vijf aanwezige klassen.

Het verzamelen van Valid Cards vormt een extra motivatie. Schiet een tegenstander neer en je pakt zijn kaart op: Ca-ching! Wordt een teammaat neergeknald en je pakt zijn kaart als eerste op: kassa!

De eerste ervaring met de multiplayer laat een solide indruk achter.



weetje weetje

Als de game dit najaar uitkomt, is er in totaal bijna drie jaar aan Killzone Mercenary gewerkt. Dat is nog eens toewijding!

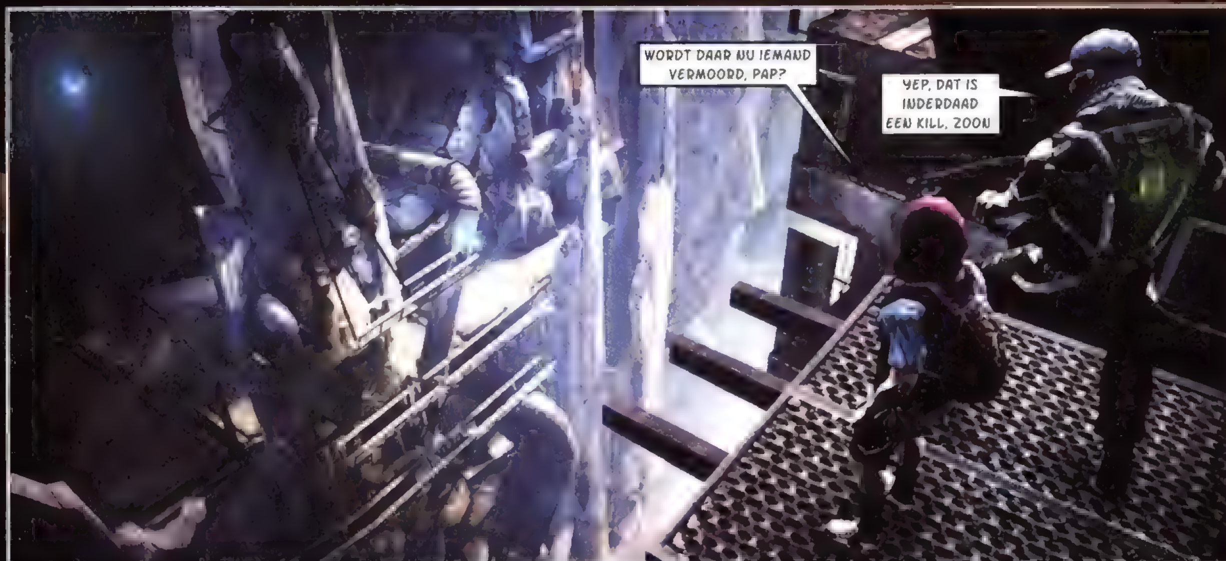
Singleplayer

Natuurlijk ben ik ook erg benieuwd naar de singleplayer die volgens Senior Producer Angie Smets 'een goede acht uur aan content' moet bevatten. Dat klinkt misschien wat kort maar voor een handheld-ervaring lijkt 't me voldoende, zeker met de aanvullende mul-



tiplayer content in het achterhoofd.
Bovendien daagt het spel uit om missies opnieuw te spelen aangezien je voor je prestaties beloond wordt met medailles, punten en cash. Beter presteren, levert dus ook meer op. Het idee is dat je als huurling alles doet voor geld en werkt voor de hoogste bieder. Saillant detail is dat je soms ook voor de Helghast gaat knokken tijdens de campagne en dus - slik - ISA soldaten zal gaan afknallen. "Dat is een van de heilige huisjes die we omver trappen in Mercenary", vertelt Hulst. "We hebben het hier heel lang over gehad maar we moesten dit doen om de verhaallijn geloofwaardig te maken."

"De ultieme shooter op de PS Vita. Punt. Uit."



Pittige encounters

Het huurling-principe vind je direct terug in de gameplay. Door vijanden te doden, verdien je geld. Hoe meer lijken, hoe meer cash. Veroorzaak een explosie, schiet een veiligheidscamera kapot, hack een computer... en de kassa rinkelt.
Tijdens de missies kun je middels grote kisten die wapenhandelaar Black Jack her en der in de wereld dropt, andere gear en wapens kopen. Munitie op? Snel effe naar een kist sprinten en je kogels weer aanvullen! Toch liever een sniper rifle? Met genoeg geld, switch je on the fly.
De A.I. van de vijanden is, zoals gebruikelijk in Killzone-games, lekker pittig waardoor encounters nooit gescript aanvoelen. Sommige stukken moest ik overnieuw spelen en dan liep de actie steeds net weer iets anders dan daarvoor.
In de eerste missie is het zaak om hoog in de bergen een enorm Helghast afweergeschut te hacken zodat je deze tegen hun eigen megakanonnen kunt gebruiken. Voor het zover is, moet ik heel wat Helghast soldaten neerknallen of voorzichtig besluipen en de strot doorsnijden. Maak je veel lawaai of laat je je spotten door een beveiligingscamera, dan komen er meer baddies jouw kant op dan wanneer je stilletjes van A naar B gaat.
In de tweede missie moet ik de zoon van een ambassadeur escorteren en een overgelopen Helghan wetenschapper veiligstellen. In deze missie is de tegenstand zeer pittig, en moet ik me onder meer staande houden in een afgesloten bar vol Helgast soldaten en tegen een zwaar gepantserde special soldier.
Daarbij valt op dat de vijand steeds andere tactieken toepast. Soms graven ze zich helemaal in, soms gaan ze kamikaze stijl voor de alles-of-niets-aanval, soms proberen ze je te flanken. Indrukwekkend.
Genieten is het ook met de leuke gadgets zoals een speciale drone en een lasergestuurde-rocket launcher waarmee vijanden tijdelijk rood omcirkeld worden. Door met je vinger op de rode rondjes te tappen, krijgt de bad guy in kwestie een lading raketten voor zijn kiezen waar geen ontsnappen aan is.



MEERDERE PROJECTEN

Guerrilla Games is momenteel met meerdere projecten bezig. Een daarvan is ongetwijfeld Killzone 4 voor de PlayStation 4 en de andere is een gloednieuwe ip waarover al heel lang gespeculeerd wordt. Wellicht horen we daar op de E3 eindelijk meer over.

Oranje

ik deze tekst geschreven met een oranje bril op? Absoluut! Maar het unanieme enthousiasme van de internationale pers tijdens het event gaf wel aan dat ik niet alleen stond. Vergeet Resistance: Burning Skies, begraaf Call of Duty - Black Ops: Declassified in een diep gat; de ultieme shooter op de PS Vita wordt Killzone: Mercenary. Punt. Uit. ★





VERWACHTING *JAN:*
Als alle PS Vita games de afwerking en de content hadden van Killzone: Mercenary dan zou de handheld er heel wat beter voorstaan. De kwaliteit druipt er van af. Viva Hollandia!

- **+ Leveldesign.**
- **+ Solide multiplayer.**
- **+ Uitstekende A.I.**
- **+ Hollands glorie.**

FIRST-PERSON SHOOTER
GUERRILLA CAMBRIDGE / GUERRILLA GAMES / SCE
SEPTEMBER 2013



SNIPER
GHOST WARRIOR 2

Mailtje van Maarten aan Graddus: "Dude, is Sniper: Ghost Warrior 2 niet ideaal voor iemand met wansmaak als jij?" Graddus: "Hell yeah, die shit heeft potentie, man!" En hop; als een kogel vloog onze Amsterdammer het pand uit voor een preview.

Ze zeggen wel eens dat middelmaat in het huidige gamelandschap niet meer verkoopt. Onzin! De eerste Sniper was een ramp van een spel, waarin het belangrijkste onderdeel - schieten met een scherpschuttersgeweer - niet eens goed werkte. Toch werden er zo'n 2,5 miljoen stuks van verkocht en kon een sequel dus niet uitblijven.
Tijd om die shit eens goed in het vizier te nemen - het hele idee blijft immers wreed. Nu de uitvoering nog.

Impressive
Bij de ontwikkelstudio krijg ik als eerste een hands-off playthrough te zien van een Filipijns junglelevel. Het spel oogt dankzij de CryEngine 3 behoorlijk strak. Het dichte bladerdek, helderblauwe water en de felle zon passen zo op een ansichtkaart. Er wordt mij verteld dat Sniper 2 in overleg met echte sluipschutters is gemaakt en dat geloof ik best. Bij het schieten met het geweer moet je namelijk rekening houden met een shitload aan factoren: wind, kogelval, adrenalinelevel, ademhaling en zelfs de manier waarop je de trigger indrukt. Impressive!

Kogels koppen
Helaas vallen al snel een paar tekortkomingen op waar de eerste Sniper ook last van had. Zo zijn de levels bijzonder lineair; er is bijna geen ruimte om van het gebaande pad af te wijken. Daarnaast is de A.I. weer redelijk dramatisch. Nadat ik een bewaker die een dikke kilometer verderop staat neerschiet, spotten zijn kameraden me bijna direct.
Een van de ontwikkelaars zegt dat ze me gaan flanken. Dat klinkt spannender dan het is, want terwijl ze als makke schapen door een nauwe passage op me af rennen, laat ik ze één voor één een kogel koppen. De laatste vijand blijft echter wachten. "Because he's scared shitless", hoor ik achter me. Ik denk eerder dat hij zo dom is als het achtereind van een varken.



"Een aardige arcadesniper die op heel wat punten zijn doelwit mist."

Trial and error
Het tweede level, in de straten van een belegerd Sarajevo, is helaas niet veel beter. Ik beland in een huis, waar vijanden perfect gepositioneerd staan om òfwel neer te blaffen, òfwel vanachter met een mes te killen. Enige vorm van dynamiek is er niet en op het moment dat ik doodga, staan ze gewoon weer op precies dezelfde plek. Het is scripted als de pest en zorgt voor een hoog trial and error gehalte. Zonde, want het schieten zelf is echt goed gedaan.
Sniper: Ghost Warrior 2 lijkt dus opnieuw een aardige arcadesniper te worden, maar wel weer een die op heel wat punten zijn doelwit mist. ★


Ik zei nog dat ie moest uitkijken. Maar bij hem gaat alles het ene oor in en het andere weer uit.


Naja... is het ook niet meer zo erg als je 's winters weer eens een van je handschoenen kwijt bent.

IS SNIPER 2 VOOR JOU?
☐ GESCHIKT
☐ ONGESCHIKT

Sluipschuttertje spelen is niet voor iedereen weggelegd. Doe daarom onderstaande test om te kijken of Sniper: Ghost Warrior 2 in potentie een game voor jou is!
Vind je snipers ook zulke coole gasten?
Doe je het graag rustig aan?
Speel je games het liefst met je verstand op nul?
Vind je uitdaging en realisme maar overschat?
Heb je geld te veel?
Drie of meer vragen met ja beantwoord? Gefeliciteerd, je bent 'geschikt' bevonden als scherpschutter.

VERWACHTING GRADDUS:
Geloof me, ik wil zóóóóó graag dat Sniper: Ghost Warrior 2 een vette game wordt, maar alles wijst erop dat het spel ook ditmaal niet in de roos schiet, maar in het midden van de maat... Middelmaat, snap je?

- ✚ Het sniperen zelf werkt lekker en is realistisch.
- ✚ De A.I. mag dan beter zijn dan in het origineel...
- ▬ ... maar vijanden zijn nog steeds vaak hersenloos slachtvee.
- ▬ Ik mis vrijheid, dynamiek en spanning.

FIRST-PERSON SHOOTER
CITY INTERACTIVE / NAMCO BANDAI
12 MAART 2013



FEBRUARI



BANG

Je zou verwachten dat elke man die een baard kan laten groeien, ook een paar ballen heeft ontwikkeld. Maarten is daar een uitzondering op. Zoals je in de YO!POST! kunt zien, heeft de man een fobie voor slangen en dan is fobie nog licht uitgedrukt. Die angst voor slangen is niet het enige waardoor hij zijn vagina verraadt, hij schijnt ook als de dood te zijn voor vissen. Diagnose: schubbenangst.
Hoe gaan we die arme jongen vertellen dat ons volgende redactie-uitje in Schubbekutterveen is?



PU LIVE

Heb je het al gezien? We hebben tegenwoordig 's ochtends een liveshow! Drie redacteuren brengen jou het laatste gamenieuws en lullen over dingen die hen verder bezighouden. ELKE ochtend om 10:30 uur kun je op PU.nl zien wat je allemaal hebt gemist en wat er die dag allemaal gaat gebeuren. Je kunt alles uiteraard de hele dag terug kijken, maar dan is het niet helemaal live meer, natuurlijk...

YO! POST!

2013 is begonnen

De eerste YO!POST! van het nieuwe jaar zat zó boordevol brieven en comments, dat we er een dubbele aflevering van hebben gemaakt!
www.pu.nl/yopost14

De Ratelslang

Wouter wordt altijd in de zeik genomen door Maarten, maar deze keer zijn de rollen omgedraaid. De envelop die Wouter had meegenomen, joeg Maarten zó de stuipen op het lijf dat het kippenvel doorliep tot aan de binnenkant van z'n voorhuid.
www.pu.nl/yopost15

Met Ward

Maarten en Wouter, het zijn de Carlo en Irene van PU-TV. Een YO!POST! zonder een van hen



is moeilijk voor te stellen. Toch moest Ward er aan geloven om een van de 'onvervangbaren' te vervangen.
www.pu.nl/yopost16

Met Tjeerd

Omdat Maarten sinds de aflevering met Ward in zichzelf praatte terwijl hij kwijlend de muur aaide, besloten we om een andere partner voor hem te zoeken.
www.pu.nl/yopost17

Met Kazuya en Jin



Wat doe je als je een legendarisch duo moet vervangen? Simpel, je vervangt ze door een nog veel legendarischer duo! Kazuya en Jin bewegen misschien niet meer zo soepel als in hun beste dagen, maar voor YO!POST! voldoen ze nog prima.
www.pu.nl/yopost18

Wouter is terug

Wouter kwam terug van vakantie, dus het originele YO!POST!-scenario kon weer uit de kast: men neme een paar brieven, een postzak en een tafel, zet Maarten en Wouter erachter en voilá, je hebt weer een YO!POST! zoals de YO!POST! bedoeld is.
www.pu.nl/yopost19

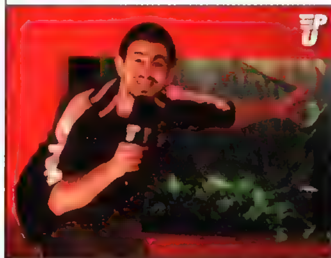
trip

Samurijles

Ward en Tjeerd waren naar Rotterdam gelokt met de belofte dat ze zelf mochten zwaardvechten en Devil May Cry konden spelen. Ze kregen in plaats daarvan een houten stok en mochten een tentoonstelling bezoeken. Dat was lachen dus.
www.pu.nl/samurijles

Sim City

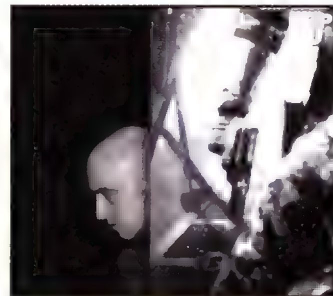
SimCity is een van de grote titels van 2013. Ward ging naar Breda om er uitgebreid mee te spe-



len. natuurlijk vertelt hij jullie of je deze shit straks in huis moet halen.
www.pu.nl/simcity

Splinter Cell

De nieuwe Splinter Cell deed veel stof opwaaien omdat het nóg minder stealthy zou worden dan Conviction. Jan ging naar Parijs



met de opdracht om ongezien uit te Fishen of er nog een mespunt-je sluipwerk in dit nieuwe deel te bespeuren valt.
www.pu.nl/splintercell

meer putv

Straatn00bs: Favoriete game aller tijden

Iedereen heeft een favoriete game, of het nou Uncharted, Call of Duty of Tetris is. Een mooie vraag om onze stagiairs mee op pad te sturen. Wat zijn de favoriete games van de n00bs op straat?
www.pu.nl/straatnoobs-favgame

Wouter prankt Ed

Wouter had een fantastische prank waarmee hij Maarten al de stuipen op het lijf joeg, maar hij wilde toch even testen hoe ie-



mand met meer borsthaar hierop zou reageren.
www.pu.nl/prank-ed

PU-TV 2012 jaaroverzicht

2012 is al even voorbij, maar het was een fantastisch jaar voor PU-TV. Ben je benieuwd wat je hebt gemist of wil je alles nog eens herbeleven? We hebben de beste fragmenten van 2012 voor je in één video gepropt!
www.pu.nl/bestof2012

STARCRAFT II

HEART OF THE SWARM

PC | MAC | PREVIEW

Begin 2010 raakte Ward zwaar verslingerd aan StarCraft II tijdens het spelen van de bèta van deze RTS. Drie jaar later is hij nog steeds niet genezen en daar lijkt voorlopig ook geen kans op nu de eerste uitbreiding, Heart of the Swarm, er aan staat te komen.



Een Turkse kennis van mij is een enorme StarCraft fan. Hij heeft z'n snackbar onlangs een andere naam gegeven: Heart of the Swarma.

Ik geniet met volle teugen van de bèta van StarCraft II: Heart of the Swarm (HotS). Ben ik niet aan het spelen, dan kijk ik wel een wedstrijd of stream van een van de pro-spelers.
Hierbij bekruipt mij een gevoel van nostalgie. Het brengt me terug naar de bèta van Wings of Liberty. De tijd toen iedereen nog moest ontdekken hoe de game in elkaar stak, de tijd dat de meeste potjes maar tien minuten duurden en de game er iedere maand weer anders uitzag.
Dat waren mooie tijden en hoewel ik nog steeds met plezier kijk naar de wedstrijden die gespeeld worden in het huidige Wings of Liberty, verlang ik stiekem terug naar die chaos van drie jaar geleden, toen alles nog niet zo uitgekristalliseerd was als nu.

"De dag dat HotS uitkomt, is de dag dat mijn sociale leven op een zijspoor komt te staan."

Heart of the Swarm bedient mij in dat opzicht op mijn wenken.

Opnieuw beginnen

De multiplayer bèta van HotS is alsof Blizzard een bijna afgemaakte legpuzzel in een doos heeft gestopt en toen heel hard heeft geschud. Je moet weer helemaal van voor af aan beginnen en opnieuw ontdekken welk stukje aan welk stukje past.
In dat proces kom je automatisch tot de ontdekking dat er nieuwe stukjes zijn bijgekomen, en dat stukjes die eerst perfect in elkaar pasten nu ineens geen geheel meer vormen. Met ander woorden, HotS voelt als een nieuwe, moeilijkere legpuzzel (ondanks dat hij heel herkenbaar is) en het gaat waarschijnlijk weer een jaar duren voordat het grootste gedeelte van de stukjes op z'n plek ligt.

Terran Weduwen

De Terran unit die tot nu toe in de bèta de meeste indruk op mij heeft gemaakt, is de Widow Mine. Dit is een lopende mijn die je kan burrowen zodat ie onzichtbaar wordt voor je tegenstander.
Wanneer een vijandelijke unit te dicht in de buurt komt van deze mijn, gaat ie af en betekent dat vrijwel altijd het einde van de getroffen unit. Zelfs vijandelijke units in de buurt worden geraakt door splash damage. Heeft de mijn z'n werk gedaan, dan laadt hij zichzelf weer langzaam op om opnieuw te ontploffen. Net zo lang tot hij een keer vernietigd wordt.
Vier van deze mijnen op een goed gekozen plek kunnen een multiplayer potje in één klap een ander aanzien geven. Het kan ook slim zijn om zo'n Widow Mine in de mineral line onder de werkers van je tegenstanders te begraven, het levert op zeker mooie taferelen op en deelt flinke klappen uit



Niks bijzonders hoor, bekijk je eigen schaamhaar maar eens onder een microscoop.

aan de economie van de vijand. Dankzij de Widow Mine kan niemand het zich meer veroorloven om zonder detection op pad te gaan als je het tegen de Terran opneemt.

Protoss Moederkern

Voor een Protoss is de nieuwe unit Mothership Core bijna net zo essentieel als de warpgate-technologie. Deze unit kan te allen tijde een leger terugroepen naar de basis van een Nexus (het hoofdgebouw van de Protoss), een krachtig kanon maken om als verdediging te dienen en onzichtbare units spotten. Al is dat laatste misschien niet meer van kracht als de game uitkomt, aangezien deze skill bij de laatste patch met die van een andere nieuwe unit, de Oracle, is gewisseld. Nu kan de Mothership Core binnen een specifiek gebied units vertragen.

Zeker bij Protoss versus Protoss (PvP) zal de Mothership Core een belangrijke rol spelen omdat de verdedigende partij in het begin van een potje altijd in het voordeel is dankzij de Nexus als mogelijke extra verdediging.

Hyper Viper

In de singleplayer van HotS draait alles om de Zerg, maar in de multiplayer hebben de spelers die met dit ras spelen het zwaar. Het lijkt er een beetje op dat, net als in het begin bij WoL met de Infestor, de Zerg nu goed om moeten leren gaan met een nieuwe unit als de Viper.

De meest aansprekende skill van deze vliegende unit is dat hij vijandelijke units naar zich toe kan trekken en ze in een kwetsbare positie kan manoeuvreren. Denk daarbij aan tactisch opgestelde Siege Tanks die ineens in het Zerg-leger worden getrokken.

Toch wordt de Blinding Cloud skill volgens mij het meest gebruikt. Die zorgt ervoor dat de units in het getroffen gebied nog maar één aanvalsafstand hebben en daarmee extreem kwetsbaar en zo goed als waardeloos worden.


Geen slachtoffer, zelfs geen bloedspatje te zien; het is in ieder geval geen vuile oorlog.


Laat mij dan maar lekker kaal zijn.

Experience verdienen

Naast de nieuwe units zijn er trouwens nog wel meer veranderingen. Zo kun je nu experience verdienen door gebouwen en units te bouwen of te vernietigen. Hiermee unlock je portretten en decals die je weer in de game kunt gebruiken.

Ook zijn de statistieken die je van jezelf kunt bekijken een stuk uitgebreider geworden. Nu kun je bijvoorbeeld zien hoe je met een specifiek ras presteert tegen een ander ras. Hierdoor weet je meteen aan welk aspect van je multiplayer skill je moet werken.

Ga je die vervolgens trainen en doe je dit tegen een computertegenstander, dan is het fijn dat je nu in kan stellen op welke manier de A.I. speelt. Gaat hij voor economie of valt hij zo snel mogelijk aan? In totaal kun je uit vijf verschillende opties kiezen.

Verslavend en vermakelijk

Heel eerlijk gezegd, ben ik bang voor 12 maart. De dag dat HotS uitkomt, is een dag dat mijn sociale leven nog verder op een zijspoor komt te staan en alles meer dan ooit om StarCraft II zal draaien. Deze expansion is namelijk precies wat ik (niet?!) nodig had. Hij is verfrissend, helpt mij als middelmatige speler op een simpele manier beter te worden en is verslavender en vermakelijker om naar te kijken dan WoL.

Nu maar hopen dat de singleplayer een beetje goed wordt, want ook daar kijk ik erg naar uit, helemaal om die zelf te gaan spelen. Da´s toch nog altijd leuker dan matches bekijken. ★




Ik ga er vanuit dat dit spel inclusief een gratis vergrootglas wordt geleverd...

VERWACHTING WARD:
Het ziet ernaar uit dat Heart of the Swarm de StarCraft II-gekte naar een nieuw niveau gaat tillen. Het is nu alleen nog wachten tot de game uit is en of de singleplayer evenveel bij me los weet te maken als de multiplayer.

- Nieuwe units houden het fris.
- Experience verdienen.
- Betere statistieken.
- Goede tools voor beginners om beter te worden.

RTS
BLIZZARD ENTERTAINMENT / ACTIVISION BLIZZARD
12 MAART 2013

SPLINTER CELL BLACKLIST

Sinds de E3 2012 doet men nogal geheimzinnig over Splinter Cell: Blacklist. Jan sloop de Thalys in om een uiterst geheime Ubisoft-bijeenkomst in Parijs te infiltreren. Daar dwong hij een allereerste hands-on af met Sam Fishers gloednieuwe avontuur.

Sam is terug waar hij thuishoort, in zijn spec ops suit, met zijn goggles op, gedempte gun, sticky cams en shocky darts in zijn rugzak. Dit is weer de Sam die we kennen uit de eerste drie Splinter Cell games.

Waar de laatste Splinter Cell (Conviction) een persoonlijk avontuur was van een man die niets meer had te verliezen - Sam was in de veronderstelling dat zijn dochter was vermoord - is Blacklist de game waarin Sam alles onder controle heeft. Meer dan ooit zelfs, aangezien hij deze keer aan het hoofd staat van een uiterst geheime organisatie: 4th Echelon.

Met een ultramodern vrachtvliegtuig als hoofdkwartier en een klein maar bekwaam team (met o.a. oude bekende Anna Grímsdóttir in de gelederen) vlieg je de hele wereld over op zoek naar The Engineers, een wereldwijde terreurorganisatie die met geweld een eind wil maken aan de aanwezigheid van alle Amerikaanse troepen in het buitenland. Handig in je strijd tegen de terroristen is dat niemand van het bestaan van 4th Echelon op de hoogte is; je hoeft je dus ook niet aan internationale wetten of afspraken te houden.

'Best of'

In Parijs zette ik mijn tanden in twee volledige missies, alsook in de hub-wereld waar je mag rondstruinen (je vliegende basis de Paladin).

Daarbij viel op dat Blacklist een soort 'best of Splinter Cell' lijkt te gaan worden met enerzijds flink wat terugkerende elementen uit Conviction en tegelijkertijd de herintroductie van spelelementen uit de vroege SC-games.

Om van dat laatste een voorbeeld te geven: je combatknife behoort weer tot je standaard uitrusting en ook het fluitje/klopje om vijanden naar je toe te lokken, kun je weer gebruiken. En jawel, je mag eindelijk weer bewusteloze/dode lichamen oppakken en dumpen in vuilnisbakken of op donkere plekjes. Donkere plekjes? Ja, want je schiet weer 'ouderwets' lampjes en accukasten stuk of zet lichtschakelaars om.

Uit Conviction herkennen we het swappen van/rollen naar cover, evenals Last Known Position (het mechaniek waarbij Sam een witte schim van zichzelf achterlaat die aangeeft waar de vijand jou voor het laatst heeft gespot, waarna Sam middels omtrekkende bewegingen alsnog kon flanken). Mark & Execute keert eveneens terug, waarbij je door stealth kills te maken tokens verdient waarna je meerdere vijanden en/of voorwerpen te-



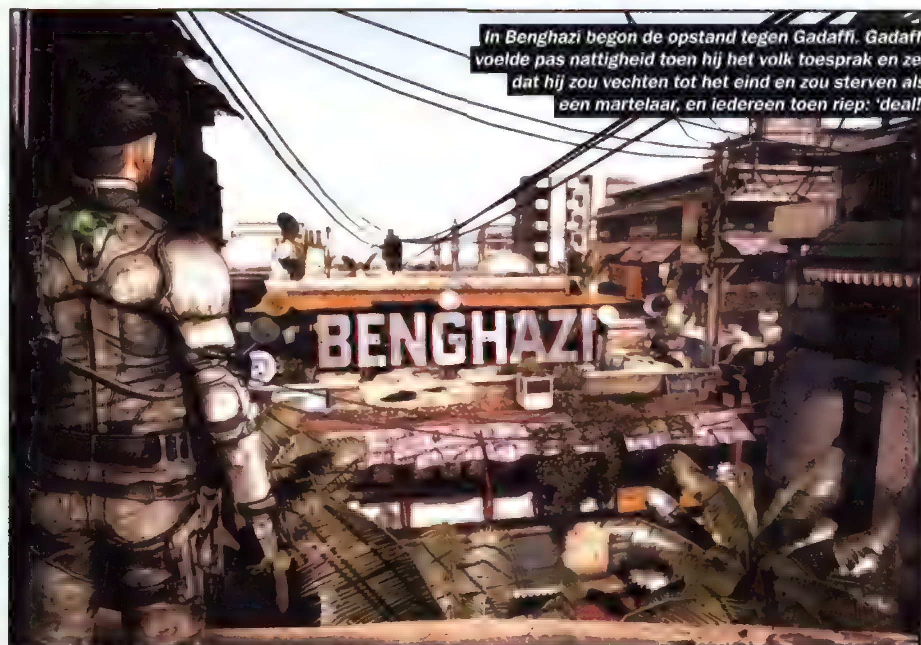
weetje • weetje

Voor diegenen die het nog niet wisten; Michael Ironside doet niet langer de stem van Sam. Dat mis je de eerste tien minuten, maar als je eenmaal aan het spelen bent, maakt het echt geen sikkepit meer uit.

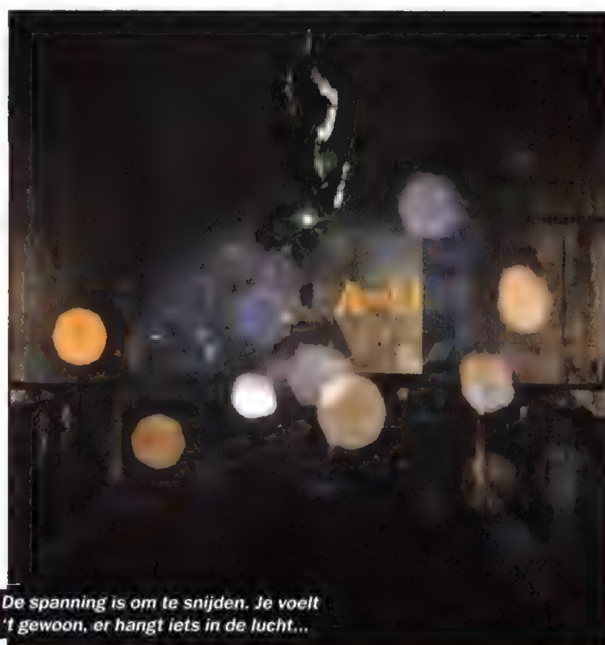
CO-OP & MULTIPLAYER

Vanuit de Paladin kun je via een world map direct singleplayer, co-op en spy versus merc spelen. Alle spelmodi bevinden zich in dezelfde hub.

Tijdens de singleplayer campagne kun je dus ook zien of maten van je online zijn, en kun je co-op of multiplayer invites krijgen. Geld dat je verdient in alle drie de modes wordt gedeeld en kun je dus overal gebruiken om je uitrusting mee te upgraden.



In Benghazi begon de opstand tegen Gadaffi. Gadaffi voelde pas nattigheid toen hij het volk toesprak en zei dat hij zou vechten tot het eind en zou sterven als een martelaar, en iedereen toen riep: 'deal!'



De spanning is om te snijden. Je voelt 't gewoon, er hangt iets in de lucht...

gelijk aan mag vinken. Door op de execute knop te drukken, schiet je ineens drie gemarkeerde objecten stijlvol neer. Deze feature is zelfs uitgebouwd middels Moving Mark & Execute... waardoor je ook sprintend nog gemarkeerde baddies kan uitschakelen. Het ziet er allemaal superslick uit.

Drie stijlen

Maar is Splinter Cell nog wel genoeg stealth, zullen velen zich afvragen. Nou, ik kan volmondig in ieders oor tetteren: 'JA!' Sterker, de game is stealth bij default. Of beter gezegd, Ghost.

Blacklist kent namelijk drie speelstijlen: Ghost, Panther en Assault. Bij die laatste maak je je niet druk om ongezien te blijven, gebruik je vaak explosieven, gasgranaten en guns, en speel je de game meer als een third-person shooter waarbij je je af en toe verstopt om de bad guys te verrassen.

Ghost is het andere uiterste. Je sneakt, klimt en klautert ongezien van cover naar cover (de klim- en klautermoves van Assassin's Creed zijn duidelijk een inspiratiebron geweest), laat zoveel mogelijk vijanden met rust, voert je missie uit zonder dat iemand weet dat je er was en als je baddies uitschakelt, doe je dat non-lethal en verstop je de lichamen.

Panther, mijn favoriete stijl, is stealth waarbij je wel zoveel mogelijk baddies uitschakelt, maar tegelijkertijd zo onopgemerkt mogelijk blijft. Toeslaan vanuit het donker, vijanden verrassen, veel donker creëren. Heerlijk.

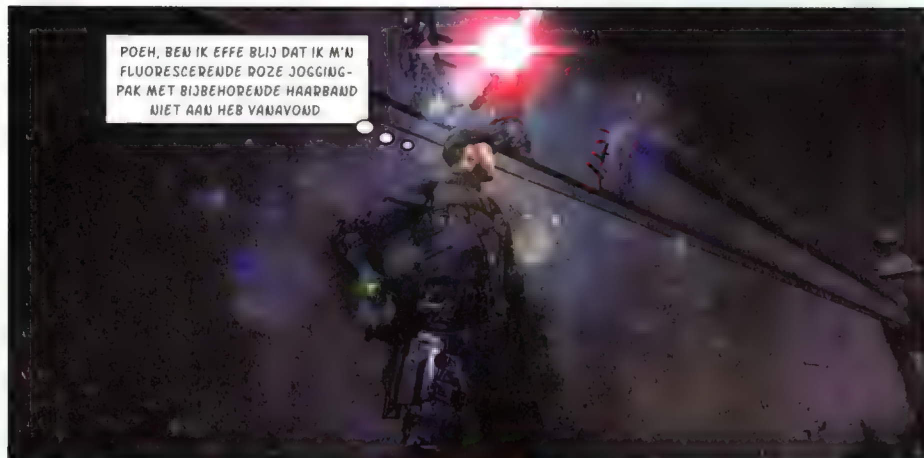
Londen

Mijn Panther-speelstijl kwam het best tot zijn recht in het level in Londen waar Sam een oude fabriek moet infiltreren. Het is avond, de regen komt met bakken uit de lucht en mijn geheugen bracht me direct terug naar het openingslevel van Splinter Cell: Chaos Theory. 'Yes, dit is de SC waar ik zoveel van hou!', bulderde ik door de zaal vol journalisten. Sluipend, klimmend en sneakend begaf ik me van A naar B waarbij het hangen aan een reling of raampje en vervolgens een guard naar beneden trekken dikke fun oplevert.

Voor alles wat je doet, krijg je punten die teruggekoppeld zijn aan een van de drie speelstijlen. Punten worden omgezet in cash en met dat geld kun je je wapens, gadgets en suits upgraden. Je kunt zelfs (tussen de missies door) de Paladin upgraden, wat een beetje geforceerd Mass Effect-achtig aanvoelde, maar goed.

Het upgraden van Sam voelt logischer en leuker. Je kiest per missie uit verschillende loadouts waarbij je soms wat meer stealthy te werk gaat, en dus die kruisboog met slaapdarts in je rugzak propt. Je goggles zijn tevens upgradable waardoor je, geruggensteund door moderne techniek, steeds machtiger wordt tegenover al die baddies.





Benghazi

Het andere level dat ik speelde, was overdag in Benghazi waarbij je wapendealer Kobin (de vuile rat uit Conviction) moet bevrijden uit een safehouse.

Ondanks dat het overdag is, kun je je wel degelijk goed verstoppen, en via gangetjes, steegjes, daken en balkons zijn er altijd meerdere routes om van A naar B te gaan.

Onderweg kwam ik grommende en blaffende honden tegen, en het is helemaal aan jou wat je met die beesten doet. Je kunt de honden markeren en executeren, ze op een sleeping dart trakteren, ze bewusteloos trappen, ze afleiden met een sticky camera, of je sluipt weg via richels en regenpijpen zodat de honden je wel ruiken maar nooit zien.

Er zijn zoveel mogelijkheden in Blacklist dat je je afvraagt of de game er niet te makkelijk door wordt. Dat kan ik echter direct ontzenuwen. De game kent vier moeilijkheidsgraden waarbij je in 'Perfectionism' geen Mark & Execute, geen Last Known Position en veel minder andere hulpmiddelen hebt. Dit is de hardcore Splinter Cell gameplay van weleer die alleen voor de echte, stoere bikkels bedoeld is.

"Voor ieder wat wils, zonder de trouwe achterban van zich te vervreemden."

En zo biedt Blacklist straks voor ieder wat wils, zonder de trouwe achterban van zich te vervreemden. ★





VERWACHTING ***JAN:***

SC: Blacklist verenigt het beste van het nieuwe en oude Splinter Cell, waarbij je zelf bepaalt hoe sneaky je wil spelen. Een goede move van Ubisoft Toronto die bovendien behoorlijk wat replay value oplevert. I like it!

+ Drie speelstijlen.
+ Veelheid aan moves, wapens en gadgets.
+ Veel oude Splinter Cell-elementen terug van weggeweest.
- Upgraden Paladin voelt te bedacht.

STEALTH-ACTION
UBISOFT TORONTO / UBISOFT
22 AUGUSTUS 2013



Keuzes, consequenties en de voortdurende vraag 'heb ik wel juist gehandeld?' Tegenwoordig niets bijzonders, maar ruim twaalf jaar geleden, toen Deus Ex uitkwam, baanbrekend. Deze futuristische first-person shooter met adventure- en RPG-elementen is een van de meest grensverleggende games ooit gemaakt. Meester Graddus vertelt waarom!

GRADDUS' GAME-MONUMENT

DEUS EX

Is het menselijk brein niet geweldig? Zo herinner ik me de warme zomer van 2002 nog als de dag van gisteren. De temperatuur lag al dagen boven de 30 graden. Mijn ouders hadden net een huisje in Frankrijk gekocht en ik was er voor het eerst op vakantie.

Maar in plaats van lekker op de fiets te springen, naar het dichtstbijzijnde terras te rijden en onder het genot van een goudgele rakker de koperen ploert op mijn knarretje te laten branden, zat ik de hele week binnen. Op mijn slaapkamer, achter een PC. Was ik gek geworden? Bevangen door een zonnesteek? Te veel croissants gegeten? Nee, ik speelde Deus Ex. Een game die de manier waarop ik tegen videogames aankeek voorgoed zou veranderen. Met een ventilator naast me, dat dan weer wel.



Pad van de pacifist

Ik had bewust een tijdje gewacht met het spelen van Deus Ex totdat ik genoeg tijd had om er écht goed voor te kunnen gaan zitten. Volgens enthousiaste verhalen van vrienden was dit namelijk geen game die je zomaar even tussen neus en lippen door speelde. En boy, hadden ze gelijk. Ook twee jaar nadat het spel was uitgekomen, bleek het liefde op het eerste gezicht. Vanaf minuut één werd duidelijk hoe revolutionair deze overweldigende sci-fi actieshooter van ontwikkelaar Ion Storm wel niet was.

Deus Ex begint simpel. Als de stoere, zonnebrildragende United Nations Anti-Terrorist Coalition (UNATCO) agent J.C. Denton word je op pad gestuurd door big boss Joseph Manderley om de terroristische dreiging van de National Secessionist Forces (NSF) het hoofd te bieden.

Eerste stop: Het Vrijheidsbeeld. De NSF-gangsters hebben het iconische bouwsel namelijk gekaapt en tot basis omgetoverd. Doelwit is Leo Gold, de leider van het zootje ongeregeld die zich in de top van Lady Liberty bevindt. Voordat ik op pad ga, krijg ik een keuze voorgeschoteld. Richt ik een bloedbad aan met een sniper rifle? Of opteer ik voor de humane oplossing, middels een kruisboog met slaappijltjes? Ik kies voor het laatste. Nu ik er zo over nadenk, markeerde deze beslissing de definitieve coming-out van mijn innerlijke videogamegoedzak. In spellen als Dishonored, Mass Effect en ook Deus Ex: Human Revolution koos ik nadien immer het pad van de pacifist.



Bloederige slager

Nadat ik het complete terroristenleger naar dromenland heb gestuurd, zijn meneer Gold en ik de last men standing. En weer is daar die keuze: schiet ik de man neer, of vat ik hem als krijgsgevangene in de kraag? Brave borst als ik ben, haal ik de trekker niet over. Baas Manderley is blij en mijn UNATCO-homies feliciteren me. Maar ik word nieuwsgierig. Wat zou er gebeurd zijn als ik die schurk wel een cap in zijn ass had gejaagd?

Ik speel het level opnieuw, schiet Gold voor zijn falie en... de reacties van mijn collega's zijn compleet anders! Zo krijg ik in de bedrijfskantine opmerkingen als 'was dat nou echt nodig?' en 'jij bloederige slager' naar mijn hoofd geslingerd. Het besef dat ik videogame-historie aan het spelen ben, dringt langzaam tot me door...

Mijn honger naar experimenteren is echter nog lang niet ge-











[illegible] at zou er zich voordoen wan- [illegible] UNATCO-soldaat die aan het [illegible] missie naar boven komt lopen [illegible] mee te nemen, doodschiet? [illegible] verrek, zelfs met deze actie [illegible] de game rekening gehouden! Van [illegible] ig ik te horen dat de soldaat [illegible] uze wijze' is gesneuveld. Ik [illegible]erk echter aan alles dat hij mij verdenkt. [illegible]ijn hoofd ontploft bijna. Potverdomme, [illegible]at vet!!! Wat zou deze briljante game nog [illegible]eer in petto hebben?

Damestoilet

Deus Ex is een internationaal avontuur waar menig James Bond-film een puntje aan kan zuigen. De locaties zijn stuk voor stuk memorabel. Het gigantische Parijse kasteel van de familie DuClare bijvoorbeeld. Of het verlaten laboratorium in de Grote Oceaan. En anders wel de smalle straatjes van Hong Kong met hun door neon verlichte marktkraampjes en restaurantjes. Alles is overgoten met een cyberpunk-sausje dat intrigeert als een malle.

Missies bieden altijd de keuze om lethal of non-lethal, als ook stealthy of guns-blazing te opereren. In principe niets nieuws, maar nog nooit zo goed uitgewerkt als in Deus Ex.

Wel revolutionair was het mixen van meerdere genres. Zo bevat het spel RPG-ingrediënten, waarmee Denton van allerlei handige augmentaties kan worden voorzien.

> **"Duidelijk is dat Deus Ex zijn tijd in vele opzichten ver vooruit was."**

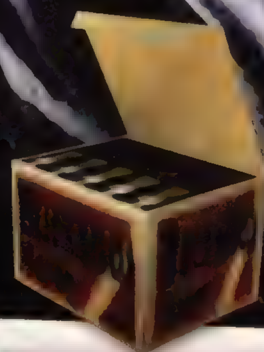
Daarnaast zit er een flinke scheut adventure in de cocktail. Van het gebaande pad afwijken betekent vrijwel altijd extra items, nieuwe informatie of coole easter eggs. Tip: breng eens een bezoekje aan het damestoilet in het hoofdkwartier van UNATCO. Hilariteit gegarandeerd!

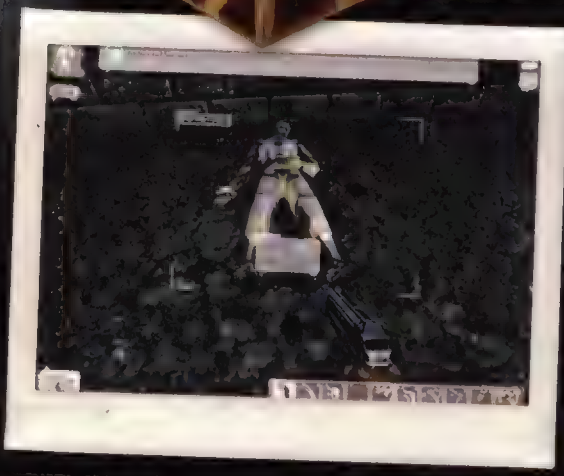
Spiegel van de werkelijkheid

Ook het verhaal in Deus Ex imponeert. Al snel is duidelijk dat er geen traditionele scheiding tussen goed en kwaad bestaat. De UNATCO blijkt corrupt en de NSF ineens niet zo slecht. Of toch wel? Het spel is een achtbaanrit vol complottheorieën, dubbele bodems en andere mindfucks.

Wat de waarheid is? Die keuze is aan jou. Je wordt gedwongen na te denken over de wereld in de game en daarmee misschien ook wel over die in het echte leven. Deus Ex is als een spiegel van de werkelijkheid. De vele gedetailleerde boeken, iPads en andere bronnen met info en lore versterken het gevoel nog meer daadwerkelijk in een door biotechnologische vraagstukken beheerste, toekomstige maatschappij te zijn beland.

En dan is er nog de muziek. Oh ja, die heerlijke muziek! Van het bombastische introthema tot het unheimische electronummer dat in het kantoor van UNATCO klinkt: elke track raakt de juiste snaar. Sommige hebben zelfs nu nog een permanent plekje op mijn MP3-speler.





Voor eeuwig

Fast forward naar de winter van 2012. Ik ben opnieuw een week op vakantie in het Franse buitenhuis van mijn ouders. Een koude wind giert langs de muren, maar ik zit binnen en speel Black Ops II. De singleplayer grijpt me bij de strot, waarbij het vooral de morele keuzes zijn die me raken. Als undercover-agent Ferid word ik op een gegeven moment voor een dilemma geplaatst. Schiet ik een collega voor zijn kop om mijn dekmantel niet in gevaar te brengen? Of doe ik een ultieme poging terroristenleider Raul Menendez naar de andere wereld te sturen? Ik kies voor het laatste, maar het pakt niet goed uit. Menendez heeft het plannetje door en ik leg het loodje. Vrijwel direct vraag ik me af: wat zou er gebeurd zijn als ik voor de andere optie had gekozen? Ach ja, sommige dingen zullen wel nooit veranderen...

Duidelijk is dat Deus Ex zijn tijd in vele opzichten ver vooruit was. Met recht een game-monument om bij stil te staan en bovenal: voor eeuwig te koesteren. ✖



LIGHTNING RETURNS

FINAL FANTASY XIII

Het laatste deel uit de Final Fantasy XIII-saga is onderweg en Florian stapte in de Thalys naar Parijs voor een eerste kennismaking. Zorgt de terugkeer van Lightning voor de beste Final Fantasy XIII game ooit?

Final Fantasy games zijn al lang niet meer zo populair als vroeger. Na Final Fantasy IX raakte de serie volgens de fans in het slop om pas bij deeltje XIII enigszins uit zijn as te herrijzen. Die game maakte namelijk duidelijk dat Square Enix nog steeds in staat was om vette RPG's af te leveren die weliswaar qua stijl verschilden met de eerste Final Fantasy games, maar wel die typische Final Fantasy feel hadden. Ook de fans vonden dat, en van de eerste FFXIII zijn dan ook meer dan zes miljoen exemplaren verkocht.

weetje • weetje

De savegames van FFXIII en FFXIII-2 gaan je wat extra's opleveren in Lightning Returns. Wat het precies gaat worden, houdt Square nog even geheim, maar delete je oude save data dus niet!

Luisteren

Ondanks het commerciële succes van FFXIII was de game verre van perfect. Zo kende het spel een vaag verhaal, was de combat te simpel, waren meerdere personages dodelijk saai en was er buiten de main story missions vrijwel geen reet te doen.
Opvolger FFXIII-2 toonde aan dat Square goed had geluisterd naar die kritiek, want daarin was een hoop verbeterd. De combat was interessanter, de omgevingen gedetailleerder met meer dingen te doen en het verhaal had meer body. Het was een stap in de goede richting, maar perfect was het nog steeds niet.
Gelukkig gaat Square Enix het nog één keer proberen met Lightning Returns en het lijkt er op dat de Japanners eindelijk weer eens een 'ouderwetse' Final Fantasy gaan afleveren!



Geen stuk in je kraag, maar een stuk met een kraag.

Lightning is back

Producer Yoshinori Kitase en director Motomu Toriyama gaven tijdens hun presentatie in Parijs aan dat de fans niet blij waren met het feit dat Lightning in FFXIII-2 niet speelbaar was, en (je had het natuurlijk al afgeleid uit de titel) in Lightning Returns speelt deze aantrekkelijke dame dan ook weer de hoofdrol.
Ze ziet er met name door haar harnas een stuk stoerder uit dan je van haar gewend bent, maar haar opdracht is dan ook niet mis. Lightning moet in dertien dagen de wereld redden! Wat er precies aan de hand is, wilden de mannen van Square ons echter nog niet vertellen. Wel zie je constant een timer in beeld die aftelt naar het einde van de wereld. Die tijd kan verlengd worden door het doen van side missions en het winnen van battles, maar dat is het enige wat de Japanners hierover kwijt wilden.
Gelukkig was er verder genoeg te zien in Parijs, zoals het combatsysteem dat een flinke upgrade heeft gehad. Het vechten is nog steeds turn-based, maar je kunt je nu vrij bewegen, waardoor je vijanden van achteren aan kunt vallen of attacks kunt ontwijken.
De grootste vernieuwing is echter dat je attacks nu niet meer uit een suf menu haalt maar, samen met abilities, linkt naar een knop op je controller. Zo kun je bijvoorbeeld instellen dat je normale attacks altijd op het vierkantje wil hebben en Blizzaga op driehoekje. Hierdoor kun je in een


Gewelddadig? Opwindend? Het is maar vanuit welk perspectief je het bekijkt.

battle veel sneller reageren en dat komt de gameplay absoluut ten goede.

Stances

Tijdens gevechten kan Lightning nu wisselen tussen verschillende stances. Voor elke stance kun je weer andere attacks en abilities instellen en elke stance is speciaal gemaakt voor bepaalde situaties. Zo zijn er stances voor magic, melee attacks, enz. Dat zorgt voor een gigantische hoeveelheid moves en combinaties tijdens de battles.
Om het feest compleet te maken, kun je ook nog eens het wapen, schild en de outfit van Lightning compleet customizen. Wapens en schilden kunnen upgrades krijgen, waardoor je weer nieuwe abilities scoort. Ook heb je een shitload aan outfits die je perks geven en dan heb ik het nog niet eens gehad over de verschillende side missions die je extra abilities opleveren.
De content is veelomvattend en divers en kan voor heel vette battles gaan zorgen.

Worldmap

Met de battles zit het dus helemaal goed, maar ook de spelwereld zelf is beter dan ooit. Er zijn in totaal vier gigantische eilanden die met elkaar in verbinding staan door middel van spoorrails. De trein zou je een beetje de worldmap kunnen noemen, iets wat we ook hebben moeten missen in de vorige delen.
Elk eiland heeft weer verschillende gebieden en dat maakt de omgevingen zeer divers. Uiteraard ziet het er in die typische Final Fantasy stijl allemaal weer fantastisch uit. Hoogtepunt van de game zijn de dorpjes die je tegenkomt tijdens je reis met Lightning. Overal lopen NPC's die je van alles te vertellen hebben en bijna iedereen heeft wel een sidequest voor je. Er zijn tevens een shitload aan winkeltjes waar je items en abilities kunt kopen en tijdens de presentatie lieten de Japanners weten dat er nog nooit zoveel shops in een Final Fantasy game hebben gezeten als in Lightning Returns. Dat is nogal een statement!


Samuel had ooit een lange vriendin. Die droeg expres zo'n jurk als ze samen naar de bioscoop gingen. Kon Sam ongezien gratis binnenkomen.

MONSTERS

Er zullen een aantal bekende monsters in Lightning Returns zitten, maar het overgrote deel van de vijanden is nieuw, of een variant op een bekende vijand.
Zo zagen we tijdens de presentatie een brute Behemoth maar deze was een stuk groter en bestand tegen alle soorten magic. De Japanners waren zeker tien minuten aan het hakken met Lightning in alle verschillende stances, voordat het beest dood was.

Dark Noel

Tot slot gaven de Japanners on stage nog een kleine teaser wat betreft de characters in de game. Lightning heeft de hoofdrol, maar er zullen nog andere bekende characters te bewonderen zijn. Zo is Hope sowieso van de partij, maar we hebben ook gezien dat Lightning tegen een soort duistere Noel aan het vechten was. Lumina is een geheel nieuw personage, een jong meisje dat verdomd veel op Lightning lijkt. Het heeft er alle schijn van dat Lightning Returns de beste Final Fantasy XIII game ooit gaat worden. Square heeft heel goed geluisterd naar de fans en de game op alle fronten sterk verbeterd. Een knappe prestatie, en het kan alleen nog maar fout gaan als het verhaal weer zo vaag wordt dat niemand er iets van begrijpt. Toch lijkt het me nu al duidelijk dat deze game hoog op het lijstje van alle RPG-liefhebbers moet komen te staan. ★

> **"Het lijkt er op dat Square Enix de gouden formule weer heeft teruggevonden."**


En toch houdt ze dat wapen vast als een wijf.

VERWACHTING *FLORIAN:*
Het lijkt er op dat Square Enix de gouden formule weer heeft teruggevonden, en met Lightning Returns: Final Fantasy XIII weer een echt vette RPG gaat afleveren.

- \+ Lightning heeft weer de hoofdrol.
- \+ Een hoop te doen buiten de main missions.
- \+ Combatsysteem sneller en uitgebreider dan ooit.
- \- Nog weinig bekend over het verhaal.

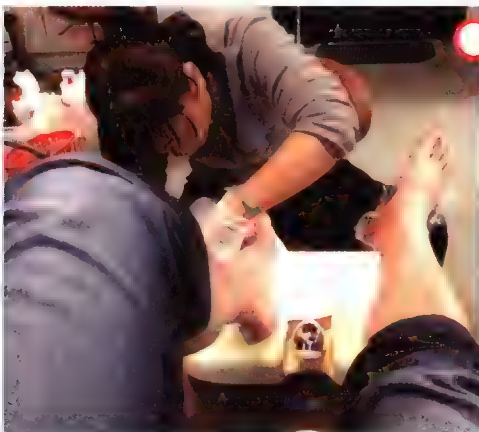
RPG
SQUARE ENIX
HERFST 2013

GOD OF WAR: ASCENSION & THE LAST OF US

Jan is al vaak in Los Angeles geweest maar in minder dan twee dagen op Amerikaanse bodem twee Triple A-titels spelen, was zelfs voor onze veteraan een nieuwe ervaring. Laat je meevoeren op deze speeddate vol PlayStation 3 heerlijkheid...

WOENSDAG

10:20 (NL tijd) - Vlucht KL601 vertrekt vanaf Schiphol. Met een klein half uur vertraging, maar mij hoor je niet klagen. Ik mag morgen én God of War: Ascension én The Last of Us spelen, dus ik ben niet chagrijnig te krijgen. Het zouden wel eens de laatste blockbuster games van respectievelijk Santa Monica Studio en Naughty Dog kunnen zijn, voordat deze Sony studio's zich volledig gaan richten op de PlayStation 4.

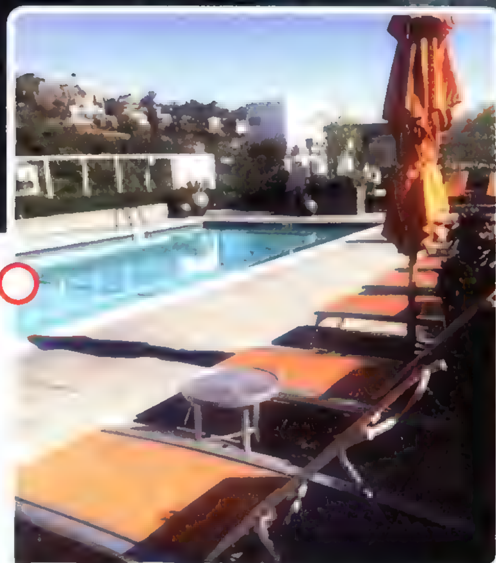


16:00 (NL tijd) - De eerst vijf uur vliegen zitten er alweer op. Ik heb me prima vermaakt met twee films: *Looper* en *The Perks of Being a Wallflower*. Vooral die laatste is mooi gemaakt. Gaat dat zien!

13:00 (USA tijd) - Geland in Amerika. Ik klets me door de douane en spring in een taxi richting Andaz Hotel, de plek waar Sony de media in LA meestal onderbrengt. Het is een fijn hotel in West Hollywood, op Sunset Boulevard. Hier was ik vorig jaar ook voor de onthulling van God of War: Ascension en een handson met LBP: Karting en PlayStation All-Stars: Battle Royale.

15:00 - Ik neem nog even een kijkje bij het ***rooftop-zwembad*** met een prachtig uitzicht over de stad. Met een paar uur vrije tijd besluit ik mezelf te trakteren op een ***uitgebreide pedicure***. Nageltjes geknipt, eelt weggeschrubt, voetmassage, balsem op de enkels, olie op de voetjes... heerlijk.

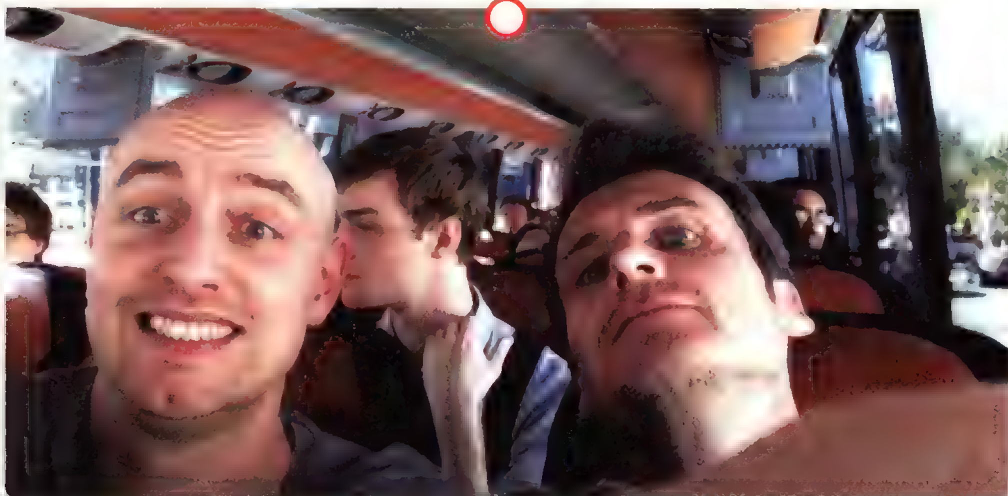
21:00 - Later die avond is er nog tijd voor een hapje en een drankje met de internationale pers maar ik crash op tijd in mijn bed. Morgen staat me een lange dag te wachten...



DONDERDAG

07:30 - Tijd voor een ontbijtje en me nog even inlezen in de materie voor later op de dag. Ik mag vandaag met God of War: Ascension en The Last of Us spelen, in die volgorde. Jurjen was vorige maand kritisch over GoW: Ascension. Kort gezegd leek het hem alsof de makers een beetje op de automatische piloot bezig waren geweest, waardoor het allemaal wat voorspelbaar oogde en voelde. Ik hoop dat hij ongelijk krijgt.

13:00 - Ik hop ***de bus in***, met de rest van de buitenlandse collega's. Hé, als dat mijn Belgische vakbroeder Raf niet is. U ook hier?

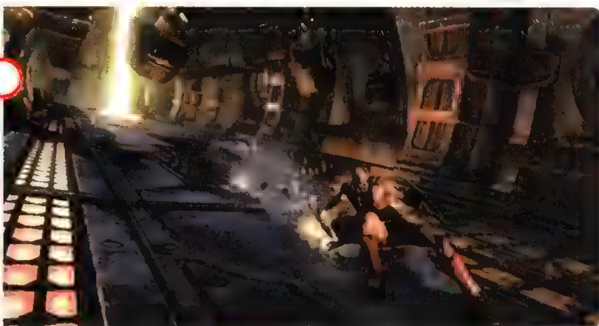




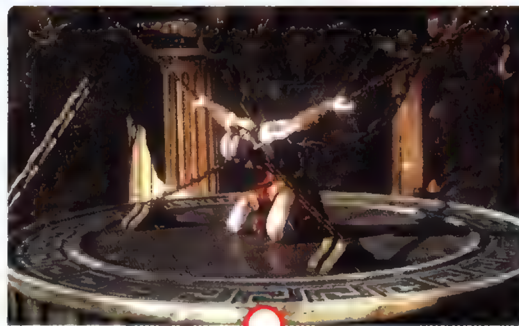
13:30 - We zijn bij de venue in Santa Monica aangekomen. Game Director Todd Papy spreekt ons toe vanuit een ***brons-goud verlichte kamer*** vol God of War logo's. We zien de kick-ass live action trailer van GoW: A. Daarna toont Papy ons delen van de demo die we straks zelf mogen spelen.
Hij licht een paar nieuwe gameplay-elementen toe. Om te beginnen is er het nieuwe World Weapon systeem. Kort gezegd komt het er op neer dat je nu wapens als zwaard, speer en club (een flink uit de kluiten gewassen hamer) tijdens het vechten op kunt pakken en direct kunt gebruiken. Je draagt een van deze wapens op je rug, knokt nog altijd als de beste met je ***aan je polsen vastgeketende Blades***, maar desgewenst switch je vliegensvlug naar bijvoorbeeld je zwaard, om binnen een seconde weer terug te grijpen naar je Blades. Zo kun je nieuwe combo's maken en wapens oppakken die je in bepaalde situaties geschikter lijken.
Nieuw is verder het dynamische klim- en klauterwerk waardoor je nog beter heen en weer klimt op bewegende ondergronden in asymmetrische lijnen. Ook kan Kratos een van zijn Blades in een muur steken en vervolgens ***naar beneden sliden***, waarna jij hem naar links en rechts stuurt, onderweg obstakels omzeilend.







13:50 - We mogen zelf spelen, eindelijk! De dertig minuten gameplay blijkt allerminst een Griekse tragedie. Ik merk dat Jurjen zich in zijn preview vergist had; de demo die hij speelde was helemaal niet de opening maar gewoon een stukje uit de game. Wat ik speel, is de échte openingsact van GoW: A, en het is er weer eentje om in te lijsten.
De prequel die GoW: A is, toont Kratos een paar maanden nadat hij zijn vrouw en dochter heeft vermoord, misleid door een duivelse list van Ares. Kratos breekt daarop zijn pact met Ares en zweert wraak. Echter, iedereen die volgens de Griekse mythen en sagen zijn band met de Griekse Goden verbreekt, krijgt te maken met de drie Furiën; de drie wraakgodinnen ook wel bekend als Eriyen. Daar kwam ook de reus Hekatonkheires achter. Deze honderdarmige reus die Zeus bijstond in de strijd tegen de Titanen ging eveneens zijn eigen weg en dat was niet de bedoeling. De drie wraakzusters verschenen ten tonele en ketenden Hekatonkheires voor altijd vast. Om het lichaam van dit enorme wezen werd een complete stad gebouwd, vol gevangenissen voor andere zondaars die hun beloften hadden gebroken... om er voor altijd en eeuwig gemarteld te worden. Het is precies deze Hekatonkheires die de makers van GoW: A tot leven hebben gewekt als compleet speelbaar level. Gaia uit GoW III was absoluut indrukwekkend, maar daar gaat men hier toch nog effe overheen. Af en toe zoemt de camera uit en dan zie je diverse kolossale armen, dichtbij en veraf, heen en weer bewegen, terwijl de reus zelf verworden is tot een stad vol gedoemde stervelingen die eeuwig moeten boeten voor hun zonden.
En zo begint het ook voor Kratos die ***vastgeketend zit*** en wordt gemarteld door een van de wraakgodinnen. Kratos krijgt flinke klappen, tot hij zich weet te bevrijden en direct laat zien dat er met hem niet te spotten valt. De wraakgodin moet het direct ontgelden met een vreselijk diepe snijwond die je als speler bijna zelf voelt. Ze schreeuwt het uit, vlucht weg en stuurt een leger onderknuppels op Kratos af.
Een mooie gelegenheid om het licht aangepaste



combatsysteem te testen. Zoals altijd gaat het allemaal zó soepel en vloeiend... heerlijk. Ik hak, chop, spring, kap, breek, trek, ruk, slice en steek me door mijn vijanden heen, terwijl het bloed in het rond spuit.
De circkelknop is deze keer gereserveerd voor de losse wereldwapens waar Papy het eerder over had. Beschik je niet over een zwaard, speer of hamer dan gebruik je de cirkelknop om keihard mee te rammen, te trappen of een schouderduw te geven. Kratos is hiermee nog fysieker geworden. Met je Blades spies je vijanden vast, trek je ze naar je toe en smijt je ze vervolgens op een groep tegenstanders. Of je houdt je slachtoffers nog even bij je en speelt met ze alsof het jojo's zijn van uit elkaar gereten vlees.
Er volgen meerdere boss battles, al dan niet op bewegende ondergronden waarbij de camera de actie op de voet volgt.
Tijdens deze gevechten wordt de schaal van de wereld nog weer eens benadrukt. Wanneer de camera inzoomt, zie je de enorme wereld waarin Kratos rondrent. Ook ***de bekende cyclops*** komt weer even met zijn ene oog om de hoek kijken, en de dikke lobbes oogt nog indrukwekkender dan in de vorige games. »



Dat geldt eigenlijk voor de hele game. Santa Monica heeft echt de laatste druppels juice uit de PlayStation 3 geperst. De manier waarop de monsters zich aandienen - ze worden als het ware 'geboren' uit de armen van Hekatonkheires doordat de Furie er even daarvoor vliegende torren in heeft gestopt - is even ranzig als spectaculair. Het afslachten van deze enorme wezens gaat in fasen, waarbij het einde even bruut als bevredigend is.

14:45 - Even tijd om uit te hijgen van het brute spektakel. Ik leun tegen een pilaar, wat een toonzuil blijkt voor een speciale God of War: Ascension bundel. Deze bundel bestaat uit een bloedrode PS3 superslim en alle God of War-games uit de serie, inclusief het nog te verschijnen GoW: A.

15:15 - Ik spreek met ***Mark Simon***, lead gamedesigner van GoW: A. Ik vraag hem wat de grootste misvatting is rond zijn nieuwe game en waar hij het meest trots op is.



Simon: "Heel simpel, in beide gevallen is het antwoord hetzelfde: de multiplayer. Mensen denken dat de singleplayer een ondergeschoven kindje is geworden nu we multiplayer hebben toegevoegd. Dan denk ik, 'nee, nee, nee, wacht maar totdat je het ziet en gaat spelen.' We hebben een kick-ass singleplayer waar je van gaat smullen. De multiplayer was technisch dan weer een enorme uitdaging. Toen we het eenmaal up & running hadden, konden we ons focussen op de brute fun. Je vrienden uit elkaar trekken en hun hoofden eraf slaan online, net als Kratos... dat is toch fantastisch?"

15:30 - Er wordt de pers even tijd gegund om een paar taco's naar binnen te proppen, om vervolgens verder te gaan met die andere veelbelovende game: The Last of Us.

16:00 - Was de kamer van God of War: Ascension brons-goud verlicht, de ruimte waarin The Last of Us opgesteld staat, kent een ***blauwwitte gloed***. Van alle PS3-games die in 2013 het licht gaan zien, is The Last of Us voor veel PlayStation-spelers toch wel de meest speciale.



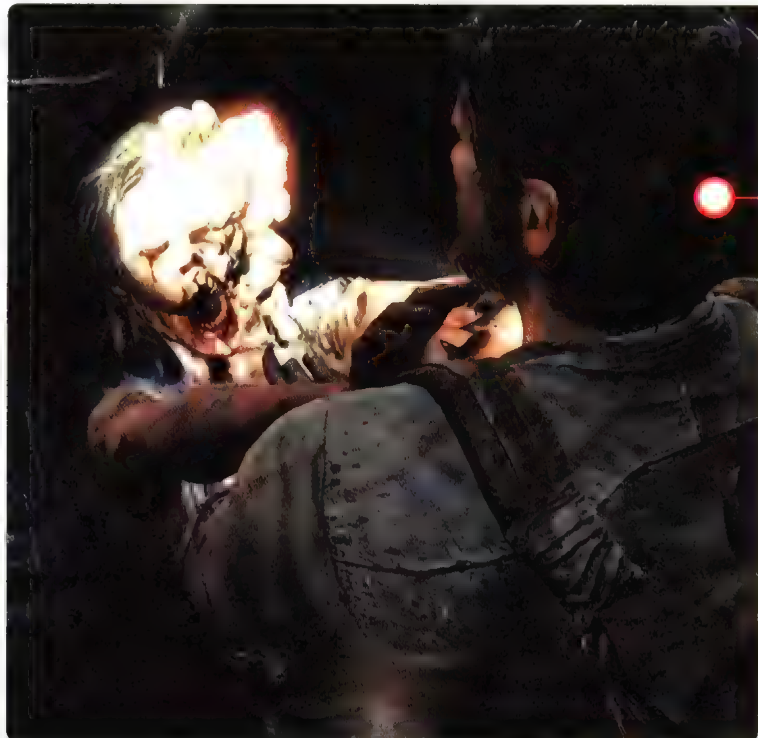


Het verhaal van ***Joel en Ellie*** die door een post-apocalyptisch Amerika trekken, heeft al eerder indruk weten te maken. De indringende sfeer, de band tussen Joel en Ellie, de *I Am Legend* meets *The Road* sfeer, de manier waarop de personages tot leven komen... dit is echt

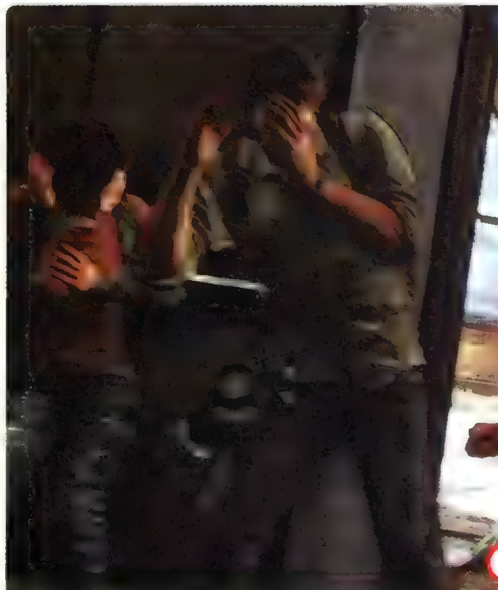


effe andere koek dan de veel avontuurlijkere, maar ook luchtigere avonturen van schattenzoeker Nathan Drake.
Tijdens de korte introductie wordt me verteld dat Joel en Ellie tijdens hun reis meerdere groepen tegen zullen komen. Agressieve overlevenden die het duo willen vermoorden om hun schoenen en een veldfles met water in te pikken, eenlingen die slechts met rust gelaten willen worden, vriendelijke overlevenden die proberen een nieuwe gemeenschap op te bouwen maar ook... The Infected! Deze Infected zijn mensen die geïnfecteerd zijn met een parasiet waardoor uiteindelijk paddenstoelen uit oogballen en hersenen komen groeien, waarna sporen openbreken die weer nieuwe mensen infecteren, waarna de cyclus zich herhaalt.
De demo die ik mag spelen, toont voor het eerst gameplay met The Infected waarbij stealth, of beter gezegd survival-horror, de sfeer bepaalt.

16:20 - Ik pak de controller en begin. Ik zie drie mensen in downtown Boston, of wat er nog van over is: Joel, Ellie en Joels smokkelpartner Tess.
De sfeer zit er meteen goed in. Uit de grauwe lucht komt het met bakken naar beneden. De omgeving is volledig ***overwoekerd door de natuur***. Twee enorme wolkenkrabbers leunen schuin tegen elkaar aan als zwijgzame drinkebroeders na een avondje doorzakken. Het is de eerste keer dat Ellie buiten de quarantaine-zone komt en het is tevens

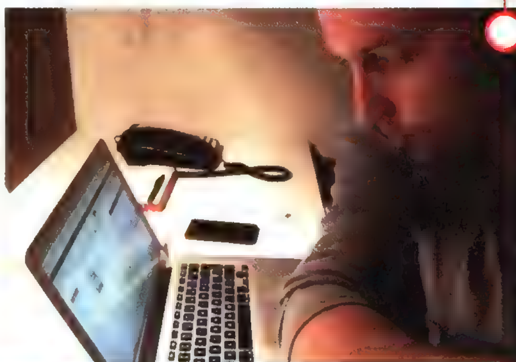


de eerste keer dat ze überhaupt wolkenkrabbers ziet. 'Wauw', zegt het 14-jarige meisje. 'Dus zo zien wolkenkrabbers eruit, waarom staan ze zo scheef?' 'Het leger heeft de omgeving gebombardeerd om zo The Infected te doden', legt Tess uit. 'Dat werkte... voor even.'
De gebouwen waar je je als trio een weg doorheen moet banen, zijn dus alles behalve stabiel. De fundering kraakt, vloeren zijn half ingestort, leidingen lekken, doorgangen zijn versperd met puin... het levert originele klim- en klauterpartijen op.
Onderweg is het zaak dat je ieder laatje, kastdeurtje en gangetje doorzoekt want gebruiksartikelen en munitie zijn goud waard. In The Last of Us is alles schaars, en tape, scharen, hout, batterijen, lappen, benzine, water en kogels zijn stuk voor stuk onmisbare middelen om wapens en andere zaken van te maken of je zaklantaarn van genoeg energie mee te voorzien. Middels een eenvoudig craftmenu maak je van wat tape en scharen al snel een simpel mes, en met benzine en een lege fles, knutsel je een Molotov cocktail in elkaar. Handige tools om je staande te houden tegen The Infected die zich ophouden in de, vaak onverlichte, gebouwen. Tijdens mijn speelsessie kreeg ik te maken met twee soorten Infected: Runners & Clickers. ***Runners*** zijn geïnfecteerde mensen die zich in het beginstadium van de ziekte bevinden. Hun hersens zijn reeds aangetast maar ze bewegen zich heel snel voort, veelal in groepen en storten zich vol agressiviteit bovenop je. ***Clickers*** zijn geïnfecteerden in het laatste stadium; de paddenstoelachtige parasiet is inmiddels helemaal naar buiten gegroeid waardoor Clickers niets meer kunnen zien. Hun gehoor is echter beter dan ooit en met behulp van echolocatie (het maken van een hoog, klikkend geluid) kunnen ze de omgeving scannen en indringers lokaliseren. Dat geluid is niet minder dan zenuwslopend. Het doet denken aan het geklik van een dolfijn gemixt met dat van varkens die naar de slachtbank geleid worden: angstaanjagende, hoge geluidjes die mij in ieder geval de stuipen op het lijf joegen.
Je moet om confrontaties met The Infected te voorkomen, extreem voorzichtig te werk gaan. Maak je geluid, dan word je bijna altijd ontdekt. Dit is enger dan Dead Space 3 en Resident Evil 6 bij elkaar. Dit is echte survival horror.
Joel heeft een focus-knop waarmee hij de Infected kan laten oplichten, door muren heen. Hoe je ze uitschakelt en/of omzeilt, is helemaal aan jou. Je kunt stenen gooien om ze weg te lokken, ze trachten te besluipen en te wurgen/neer te steken of je gun trekken en je spaarzame kogels op ze af vuren.
Ik besluit eerst een stuk hout op te pakken en daar drie scharen in te steken middels het craftmenu. Ik heb nu een slaghout waar Kratos om zou lachen, maar in The Last of Us kan ik er toch zeker drie vijanden mee neermeppen... waarna het slagwapen stuk is en ik een nieuwe moet maken.
Extra spannend is het gegeven dat wanneer je in het craft-menu zit, de game in real-time doorgaat, vergelijkbaar als bij ZombiU. Terwijl je een mesje in elkaar knutselt, kan er dus zomaar opeens een Runner in je nek bijten. Jijks!









19:15 - Tijd voor een interviewtje. Volgens Game Director Bruce Straley vormt de band tussen Joel en Ellie de rode draad van de game. Daarom kunnen spelers ook niet met Ellie spelen; het is de bedoeling dat er een vader-dochter relatie ontstaat waarbij je als speler Ellie koste wat het kost wil beschermen.

"De PS3 hoeft voorlopig nog niet afgeschreven te worden."

Ik vraag hem of de game niet te grimmig wordt wanneer je tien uur lang de ***gruwelen van de mensheid*** ervaart, in hun wanhoop om te overleven.
"We willen spelers laten zien wat mensen doen in compleet uitzichtloze situaties", antwoordt Bruce. "Het slechtste in de mens komt naar boven maar ook het allermooiste. Hoop, bescherming en elkaar ondersteunen, zijn eveneens belangrijke thema's in The Last of Us."

20:15 - Tijd om terug te keren naar het hotel. Daar kijk ik *Zero Dark Thirty*. Ik val halverwege de film in slaap. Niet omdat ie saai is (integendeel) maar omdat de Jetlag zich onverbiddelijk aandient.

VRIJDAG

05:00 - Zucht? Nu alweer wakker? Mmmm, opstaan dan maar. ***Aantekeningen uitwerken*** en mail wegwerken.

08:00 - Tijd voor het ontbijt. Vers grapefruitsap, scrambled eggs, geroosterd brood, koffie. Lekker hoor.

10:30 - De taxi rijdt voor. Het is tijd om naar de luchthaven te gaan. Onderweg laat ik het bliksembezoek aan Los Angeles nog even door mijn hoofd flitsen. Op mijn iPad las ik zojuist dat Sony 20 februari de toekomst van PlayStation gaat aankondigingen in New York. Dat zal ongetwijfeld iets met de PlayStation 4 te maken hebben. De PlayStation 3 hoeft echter voorlopig nog niet afgeschreven te worden met deze twee aankomende toppers. Maart en mei worden alleen al door deze twee games prachtige maanden... ✈

KICKSTARTER BLIJFT MAAR GROEIEN

Crowdfunding is hot en zeker gameontwikkelaars laten zich op dit gebied niet onbetuigd. Soms lijkt het zelfs of crowdfunding de enige optie is voor onafhankelijke ontwikkelaars die een nieuwe game willen maken. Jan bekeek de geldstromen op crowdfundingplatform Kickstarter en zet er hier en daar wat vraagtekentjes bij.

CROWDFUNDING IN STROOMVERSNELLING



Als je niet beter wist, zou je denken dat Kickstarter een exclusief crowdfundingplatform is voor onafhankelijke gameontwikkelaars. Niets is minder waar; ook muzikanten, filmmakers, theaterproducenten, modeontwerpers en fotografen kunnen hun projecten op Kickstarter trachten te verkopen. Maar in 2012 zijn games toch wel heel prominent aanwezig geweest op deze populaire fondsenwervingsite.

GAMES AAN TOP

Alleen al in september vorig jaar waren er elf projecten op Kickstarter die meer dan een miljoen dollar wisten te verzamelen, en daarvan vielen er zeven in de categorie games. In de maanden daarna kwamen daar nog de spellen Star Citizen en Elite Dangerous bij, die respectievelijk 2,1 miljoen dollar en ruim 1,5 miljoen Engelse ponden binnenhengelden via de community.



Tim Schafer, o.a. bekend van Brutal legend, wist in 2012 met Double Fine Adventure 3,3 miljoen dollar binnen te halen.

Kijken we naar de totale hoeveelheid geld dat per categorie uitgegeven werd aan Kickstarter-projecten, dan prijken games fier bovenaan. Volgens metingen van de website zelf was de stand een half jaar geleden als volgt:

1. Games - $50 miljoen
2. Film - $42 miljoen
3. Design - $40 miljoen
4. Music - $25 miljoen
5. Technology - $16 miljoen

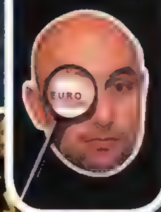
In de vier jaar dat Kickstarter bestaat, is de hoeveelheid geld die men aan gameprojecten besteedt enorm toegenomen. In 2009 was het nog een krappe $50.000, in 2010 was dat bedrag gegroeid tot een half miljoen, in 2011 bedroeg het totaal $3,6 miljoen en eind augustus vorig jaar was dat bedrag bijna vervijftienvoudigd tot 50 miljoen dollar! [Inmiddels is bekend dat het totaalbedrag over 2012 $83 miljoen bedraagt - red]

KANSEN

Het begon in februari 2012 allemaal met Double Fine Adventure, een old skool point-and-click adventure pitch van Tim Schafer en zijn makkers van Double Fine. Binnen 24 uur kwam er een miljoen dollar binnen en de teller eindigde uiteindelijk op 3,3 miljoen dollar (terwijl er slechts 400.000 dollar gevraagd werd voor het project). Deze gebeurtenis leverde veel publiciteit op waardoor de mogelijkheden van Kickstarter onder de aandacht kwamen van zowel gameontwikkelaars als gamers/financiers. De toegenomen aandacht leidde er echter ook toe dat vooral veel bekende namen uit de industrie hun kans schoon zagen. In 2012 waren de meest succesvolle Kickstarter-gameprojecten dan ook van ontwikkelaars die ooit bij grote uitgevers zaten. Door hun naamsbekendheid en staat van dienst, hebben zij nu eenmaal een streepje voor bij het grote publiek, alleen gaat dit natuurlijk wel ten koste van beginnende ontwikkelaars waarvoor Kickstarter ooit leek te zijn bedoeld. De keuze om voor relatief veilige projecten te



Ook Peter Molyneux heeft z'n eigen Kickstarter-project genaamd Godus. Het zal ongetwijfeld veel beter worden dan alles wat hij hiervoor gemaakt heeft...



gaan, is begrijpelijk. Kickstarter kent inmiddels zoveel projecten dat het lastig is om door de bomen het bos te zien. Daarbij haalt driekwart van alle projecten (alle categorieën bij elkaar) de beloofde deadlines niet of komt soms helemaal niet in de productiefase.
In dat laatste geval is het nog maar de vraag of je (een deel) van je geld terug ziet, aangezien Kickstarter daar zelf geen verantwoordelijkheid voor draagt. Kickstarter is puur de 'tussenpersoon' die een percentage krijgt van het totale gefinancierde bedrag als het project gerealiseerd kan worden.


De 'reincarnatie' van Carmageddon zal niet meer tot Kamervragen leiden.





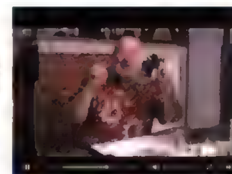
Van sokken tot een landmijnendetector... Kickstarter is er natuurlijk niet alleen voor games.

VETERANEN VOORRANG

Kickstarter is ook niet zozeer een podium om de massa enthousiast te krijgen voor een bepaalde gametitel als wel om een massa die al geïnteresseerd is in een bepaald genre te mobiliseren. Dat is een belangrijk nuanceverschil.
Neem Chris Roberts' Star Citizen, een space-tradingsim/MMO die oneindig speelbaar moet worden met ongekend mooie graphics, exclusief voor de PC. Het spacesim genre was ooit enorm populair maar leek de laatste jaren van de aardbodem verdwenen. Roberts is in een gat gesprongen dat door de industrie (lees: uitgevers) zelf is gecreëerd. Het feit dat de man naast een dikke twee miljoen dollar via Kickstarter ook via zijn eigen site nog eens ruim vijf miljoen dollar heeft verzameld, geeft wel aan hoeveel mensen snakken naar een dergelijke game.
Hetzelfde geldt voor het adventure, eveneens een genre waar de meeste uitgevers hun vingers niet meer aan willen branden. Dat er echter nog heel veel gamers zijn die graag adventures spelen, bewijzen de Kickstarter-projecten van Jane Jensen, Al Lowe en de reeds aangehaalde Tim Schafer. Ook hier zien we dus veteranen met een bewezen trackrecord die Kickstarter succesvol omarmen.
Wanneer Wouter en ik een bedrijfje zouden opstarten (Geekinc.) en een spacesim zouden aankondigen op Kickstarter, maar tegelijkertijd doen Chris Roberts en David Braben (zie kader) hetzelfde, dan kiest iedereen massaal voor de grote namen en niet voor twee nitwits die zich nog helemaal niet bewezen hebben.

VERVLOGEN TIJDEN

Begrijp me niet verkeerd, ik ben zeker benieuwd naar alle in het kader vermelde games die inmiddels (meer dan) genoeg geld bij elkaar hebben gesprokkeld. Het zijn stuk voor stuk spellen die in genres vallen waarmee ik ben opgegroeid. Echter, waar bij muziek, mode en films op Kickstarter de voorkeur uitgaat naar nieuwe dingen, zijn het bij games vooral projecten met hang naar vervlogen tijden, naar games die niet meer gemaakt worden.
Dat zorgt dan ook niet echt voor spannende, creatieve, vernieuwende en wereldschokkende games maar eerder voor klassieke spellen in een modern jasje. En daar was Kickstarter oorspronkelijk niet voor bedoeld volgens mij... ✖



Al Lowe wil Leisure Suit Larry via Kickstarter nieuw leven inblazen.



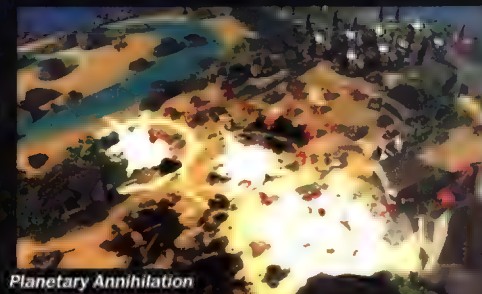
De funding van Star Citizen loopt gestaag door. Hoe meer geld er binnenkomt, hoe uitgebreider de game straks wordt.

INTERESSANTE KICKSTARTER GAMES

- **CARMAGEDDON REINCARNATION**
  www.carmageddon.com/reincarnation
  De eerste game die leidde tot Kamervragen en wereldwijde ophef, maakt dit jaar z'n comeback.
- **STAR CITIZEN**
  www.robertsspaceindustries.com/star-citizen
  Een mega-ambitieuze space-sim/sandbox MMO van Chris Roberts, de maker van Wing Commander, Starlancer en Freelancer.
- **SPACEVENTURE**
  http://guysfromandromeda.com
  Van de makers van Space Quest komt een spirituele opvolger van... Space Quest.
- **MOEBIUS**
  pinkertonroad.com/games
  Een adventure van Jane Jensen, de maker van de Gabriel Knight-serie.
- **PROJECT GODUS**
  www.kickstarter.com/projects/22cans/project-godus
  Peter Molyneux' herinterpretatie van de Godgame en de spirituele opvolger van Populous.
- **ELITE DANGEROUS**
  http://elite.frontier.co.uk
  Space trading en combat van de bedenker van het originele Elite, David Braben.
- **DOUBLE FINE ADVENTURE**
  www.doublefine.com/dfa
  Als iemand een fantastisch adventure kan maken, dan zijn het de mannen achter Grim Fandango, Monkey Island en Day of the Tentacle.
- **PLANETARY ANNIHILATION**
  http://planetaryannihilation.com
  Een scifi RTS in de geest van Total Annihilation.
- **LEISURE SUIT LARRY**
  www.replaygamesinc.com
  Al Lowe gaat remakes maken van alle Larry-games.


Elite Dangerous


Moebius

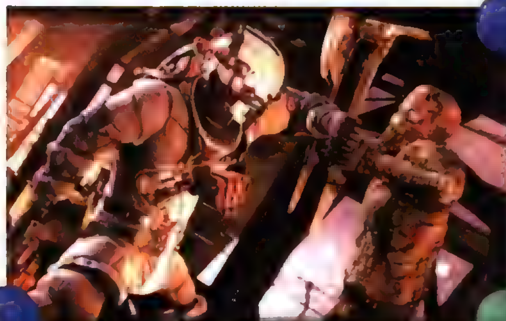

Planetary Annihilation

REVIEWBLAD

TOPSCORE

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
(PAG. 062)





POEP IN JE BROEK GAME

DEAD SPACE 3
(PAG. 066)



GAME OM TE STELEN

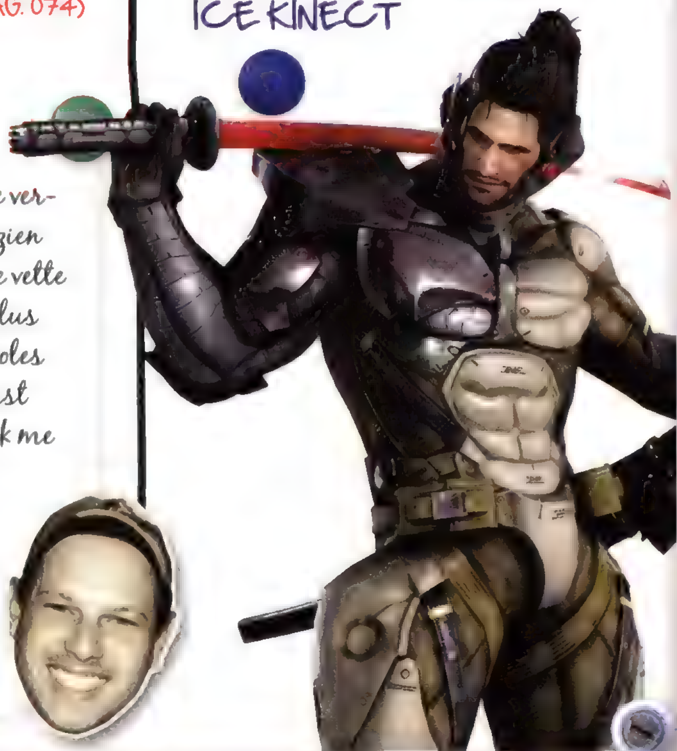
SLY COOPER: THIEVES IN TIME
(PAG. 072)



KEI VAN EEN GAME

THE CAVE
(PAG. 074)

- GOLD AWARD *METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
- *SCRIBBLENAUTS UNLIMITED
- *DEAD SPACE 3
- *ALIENS: COLONIAL MARINES
- GOLD AWARD *SLY COOPER: THIEVES IN TIME
- *THE CAVE
- *GUNMAN CLIVE
- *HUNDREDS
- *SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS
- *KNYTT UNDERGROUND
- *BIG SKY INFINITY
- *MARK OF THE NINJA
- *RED BULL CRASHED ICE KINECT



Mijn 5 centen - 2013 wordt door velen gezien als 'het jaar van de next-gen' en de verwachting is dan ook dat we de volgende generatie consoles op de komende E3 te zien krijgen. Er breken dus spannende tijden aan voor ons gamers, maar laten we de vette spellen van dit moment vooral niet vergeten! De games die laat in de levenscyclus van een console uitkomen, zijn namelijk meestal de beste, en als de nieuwe consoles inderdaad eind dit jaar in de winkels liggen, gaan we die periode nu in! De komst van nieuwe consoles is misschien wel de mooiste tijd die er is, maar ik vermaak me voorlopig nog meer dan prima met spellen als Ni No Kuni, Metal Gear Rising: Revengeance, Sly 4, GoW: Ascension, Tomb Raider, The Last of Us, GoW: Judgment, Beyond: Two Souls en uiteraard GTA V. Er is de komende maanden nog heel wat te beleven op de oude Xbox 360 en PlayStation 3, maar stiekem ben ik wel al begonnen met sparen voor het next-gen geweld. - *Florian*



METAL GEAR RISING REVENGEANCE

GOLD AWARD

We kunnen niet meer met Samuel lunchen zonder dat hij z'n botermes gebruikt om plakken kaas en vleeswaar in tientallen stukjes te slicen. Die jongen is in de ban van iets. Wij gokken dat het met een game te maken heeft...

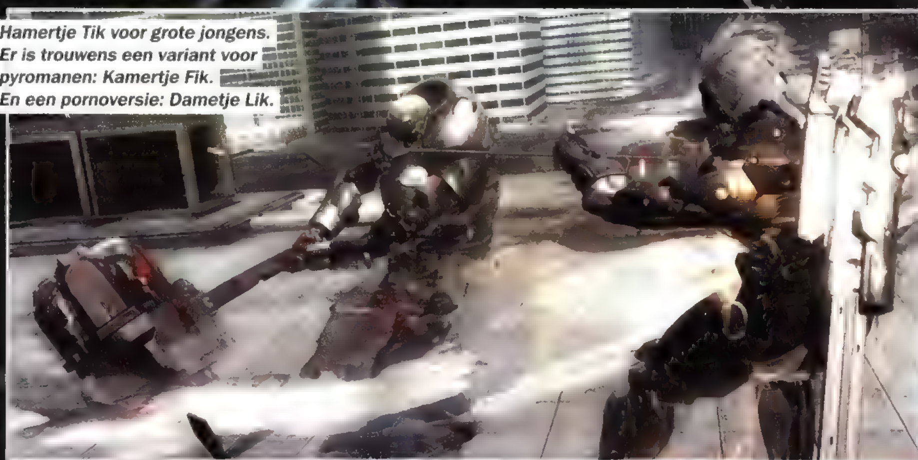
Het spelen van Metal Gear Rising: Revengeance liet me iets inzien wat ik eigenlijk altijd al wist maar nooit echt aan mezelf toegegeven heb. Namelijk dat ik ergens toch wel een beetje klaar ben met lange, pretentieuze, grootse games en dat ik de voorkeur geef aan korte, gameplay-gerichte titels die er om smeken herspeeld te worden.

Games waar je theoretisch op een regenachtige zondag doorheen zou kunnen knallen omdat je ze kunt dromen en je er achterlijk goed in bent geworden. Games als Portal, Luigi's Mansion, Lylat Wars, de eerste Gears of War, Scott Pilgrim vs. the World: the Game, Shadow of the Colossus, et cetera. Games die de speler niet een veertig uur durend epos proberen voor te schotelen vol met clichés uit de literatuur en filmwereld, maar die één gameplay-concept strak, perfect en kort genoeg neerzetten zodat jij terug blijft komen voor meer. Revengeance is zo'n game.

Pure gameplay

Zoals ik al zei in m'n First Look vorige maand: Revengeance is eigenlijk de anti-Metal Gear game. Het wil geen cinematografische 'ervaring' zijn, en het vertelt geen lang, semi-filosofisch verhaal waarbij de gameplay slechts de lijm is die de filmpjes en het plot bij elkaar houdt. Nee, Revengeance is gameplay.

Het is een aaneenschakeling van korte, coole, intense gevechten, en na elk gevecht word je beoordeeld op je skills. Dit is een game die je niet zozeer dingen wil laten zien maar je juist dingen wil laten doen. In Metal Gear Solid 4 zagen we in een filmpje hoe cyborg-ninja Raiden het opnam tegen een groep Gekkos (uiterst wendbare en dodelijke wandelende tanks) en hij vervolgens filet americain van ze maakte. In Revengeance mag je het lekker zelf doen. Sterker nog, de hoeveelheid gekke shit die je in deze game uitspookt, ontstijgt soms zelfs wat je in de filmpjes van Metal Gear Solid 4 te zien kreeg.



Hamertje Tik voor grote jongens. Er is trouwens een variant voor pyromanen: Kamertje Fik. En een pornoversie: Dametje Lik.



weetje • weetje

De extra wapens bestaan uit een lange staf die een zweep kan worden, een magnetische sai en twee gigantische machetes die tevens als schaar functioneren.

Ruggengraten

'Heb ik dat nou echt allemaal zelf gedaan!?', vroeg ik me hardop af terwijl ik naar de controller in mijn handen keek. Ik had Raiden zojuist op een groep vijanden laten afrennen terwijl hij het vuur van hun machinegeweren reflecteerde met zijn katana. Vervolgens maakte hij een sliding, waarna hij in slow-motion de rompen van twee soldaten doormidden sneed. Hun bovenste helften waren nog niet eens op de grond gevallen of Raiden had hun elektrische ruggengraten eruit gerukt en de energie ervan geabsorbeerd. De Gekko naast hen wilde Raiden een schop verkopen, maar met perfecte timing pareerde hij de





weetje · weetje

Elke vijand heeft een elektrische "ruggengraat" die geabsorbeerd kan worden. De energie hiervan vult je levens- en Blade Mode-meter aan.

aanval met z'n zwaard, waardoor de Gekko uit balans werd gebracht. Dit gaf mij de tijd om Raiden een finishing move te laten uitvoeren.
Terwijl ik daarmee bezig was ging mijn telefoon af. 'Sorry, maat', dacht ik bij mezelf, 'maar ik zweef nu ondersteboven en in slow-motion door de lucht terwijl ik een wandelende tank in zestien stukken hak. Dit heeft even voorrang.'

Blocken?

Op het eerste gezicht lijkt Revengeance een standaard en conventionele hack & slash-titel, maar wie even experimenteert met het fabuleuze vechtsysteem zal snel begrijpen dat dit de beste en meest vernieuwende game in het genre is sinds Bayonetta.
Zo is er in dit spelletje bijvoorbeeld geen block-knop te vinden. Blocken kan slechts door op het juiste moment een lichte aanval uit te voeren in combinatie met de juiste richting. Is je timing perfect? Dan block je een aanval niet alleen, nee, dan pareer je hem, waardoor je meteen kunt switchen naar de tijdvertragende Blade mode waarin je vijandelijke lichaamsdelen met de grootste precisie in plakjes sushi kunt veranderen.



Een geniale zet van ontwikkelaar PlatinumGames. Waarom? Omdat de mogelijkheid om te blocken of weg te rollen een saaie genre-conventie was die gameplay eentonig maakte. PlatinumGames heeft dit probleem opgelost door blocken helemaal te vervangen door een veel offensievere,

> **"De beste en meest vernieuwende game in het genre sinds Bayonetta."**

actievere manier van verdedigen. Je kunt niet meer blocken door een knopje ingedrukt te houden; je moet je block verdienen. Elk gevecht wordt hierdoor spannend. Elke confrontatie vereist hierdoor je totale aandacht. Elke overwinning is hierdoor super bevredigend.

Waarom? Daarom!

Ik ben verliefd op deze game. Omdat het vechtsysteem even simpel als diepgaand is. Omdat je elk gevecht op een dozijn verschillende manier kunt benaderen. Omdat Blade mode nooit gaat vervelen. Omdat de zanglijnen in de supervette rocknummers altijd op het tofste moment van het gevecht inkicken. Omdat de bazen gestoord zijn. Omdat de wapens die je van hen krijgt stuk voor stuk geweldig zijn en jouw katana op prachtige wijze complementeren. Omdat bijna alles wat je stuk wil snijden ook daadwerkelijk snijbaar is. Omdat de verzamelbare VR-missies zo verslavend zijn om uit te spelen. Omdat je een hyperintelligente robotwolf als sidekick krijgt. Omdat het onder de knie krijgen van het parry-systeem de game naar een compleet nieuw niveau van bevrediging duwt. Omdat je echt bijna alles kunt doen wat je zou willen en verwacht van de meest badass cybernetische ninja in de geschiedenis van gaming.

Herspelen

Besef dat dit echter geen game is voor mensen die nog nooit een hack & slash-spelletje hebben gespeeld. Die mensen kunnen beter DmC: Devil May Cry halen, dat een balans weet te vinden tussen gameplay, toegankelijkheid en die cinematografische ervaring waar ik het eerder over had.
Die balans heeft Revengeance niet; deze game focust zich slechts op z'n gameplay. De levels zijn minder mooi dan in DmC, het script is slechter en je wordt harder gestraft als je niet goed genoeg speelt. Maar stiekem vind ik Revengeance daarom een veel fijner spel. Het heeft de speelbaarheid van Bayonetta, de verslavende uitdaging van Ninja Gaiden en het moordende tempo van Vanquish, en dat alles in een fijnzinnig Metal Gear Solid 4-sausje.
Het is geen 'ervaring', het is een superstrakke videogame die ik tig keer ga herspelen omdat ik er steeds beter in word, het telkens anders kan doen en het me niet verveelt. Het is alles wat ik ervan gehoopt had. En meer.



weetje · weetje

Na elk groot gevecht word je beoordeeld op basis van de tijdsduur van je gevecht, de lengte van je combo's, het aantal verslagen vijanden en het aantal geabsorbeerde ruggengraten.



Nou, deze ben ik toch echt niet tegengekomen tijdens de Nationale Tuinvogeltelling afgelopen maand.

SCORE 94

Metal Gear Rising: Revengeance is géén stealthgame, langdurend epos of toegankelijk actiespelletje. Wat het wel is? De vetste hack & slash-game sinds Bayonetta en een vroege kandidaat voor Mijn Favoriete Game van 2013!

SAMUEL



Zo'n zestien uur deed ik over m'n eerste playthrough, waarvan ik de helft besteed heb aan de geweldige maar bikkelharde bazen.

16 UREN
















18

BASICS

HACK & SLASH
PLATINUMGAMES / KONAMI
1 SPELER
22 FEBRUARI 2013



SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Samuel zou een moord doen voor zo'n magisch kladblok als Maxwell in Scribblenauts bezit. Het eerste wat hij erin zou schrijven zouden natuurlijk de woorden 'langer lichaam' zijn.

REVIEW

Wii U | 3DS



Maxwell is best wel een klootzak, eigenlijk. Hij heeft van z'n vader een magisch notitieblok gekregen waarmee hij alles wat hij daarin opschrijft daadwerkelijk kan laten verschijnen/gebeuren in het echte leven, en weet je wat hij daar dan vervolgens mee doet? Hongerige zwervers pesten door ze rotte appels te voeren. Nee, daar maak je vrienden mee. Lul.
Maar wat een toeval! Een van de zwervers blijkt een tovenaar die vervolgens wraak neemt door Maxwell z'n zusje te vervloeken. Om de vloek terug te draaien, moet Maxwell mensen gelukkig maken, want als mensen gelukkig zijn, poepen ze magische sterren uit waarmee een vloek kan worden teruggedraaid.
En dus besluit Maxwell zoveel mogelijk mensen te helpen door op magische wijze van alles voor ze te creëren, van een portie spareribs voor op de bbq tot een roze Tyrannosaurus-fontein in het midden van de stad. En dan kun je nu wel raar zitten kijken, maar dat is letterlijk hoe Scribblenauts Unlimited in elkaar zit.

OOK IN HET NEDERLANDS

Sorry, maar ik wist tijdens het testen van Scribblenauts niet dat de game ook geheel in het Nederlands te spelen is. Jurjen maakte mij er op attent, maar toen had ik mijn review al lang en breed bij Ed ingeleverd.
Dus... als jouw Engels niet om over naar huis te schrijven is, dan hoeft dat geen reden te zijn om de game links te laten liggen. Zelf blijf ik toch een lichte voorkeur houden voor de Engelstalige versie. Tja, 'sniper gun' bekt nou eenmaal lekkerder dan 'sluipschuttergeweer'.



Sadist

Het concept achter Scribblenauts is erg tof. Schrijf wat je wil en het wordt in de gamewereld gemanifesteerd. Alles. Wat je maar wil. Althans, met uitzondering van grove, seksuele of gelicenseerde dingen. Je zult dus geen bloedende aambeien, ejaculerende penissen of een regenboogkleurige Batman uit het niets kunnen creëren (geloof me, ik heb het geprobeerd). In principe word je dus slechts beperkt door creativiteit en je kennis van de Engelse taal, waardoor Scribblenauts in feite een soort ultieme god-game is. Kom je ergens niet bij? Dan schrijf je 'ladder' of 'jetpack'. Moet je een vijand verslaan? Dan schrijf je 'katana', 'sniper gun' of 'gigantic silver dragon'. Het kan en werkt allemaal. En dat is tof. Zeker omdat je ook bijvoeglijke naamwoorden kunt toevoegen. Als je iemand moet redden van een pestkop dan maak je van 'bully' simpelweg 'sleeping bully' en, voilà, probleem opgelost. Of 'dead bully', als je net zo'n sadistische zak bent als ik.

> **"Je wordt niet gemotiveerd om na te denken."**

Honkbal

Scribblenauts Unlimited verschilt voornamelijk van zijn vermakelijke voorganger in het feit dat de levels nu wat meer open wereld zijn. Naarmate je meer sterren verzamelt, kun je meer delen van de kaart vrijspelen, en daarbinnen kun je gaan en staan waar je wil.
Verder blijft de opzet hetzelfde. En dat zou prima zijn, ware het niet dat het gebrek aan korte, strakker ontworpen levels ook zorgt voor een gebrek aan korte puzzels. In de vorige games werd je beloond om puzzels op creatieve manieren op te lossen. Het was leuk om niet meteen het voor de hand liggende woord op te schrijven, maar een toffer alternatief te verzinnen. In Unlimited word je veel meer beperkt; je wordt niet gemotiveerd om na te denken.
In feite bestaat het gros van de gameplay uit het opschrijven wat de NPC's willen hebben. En dat wordt je zo goed als ter plekke verteld. "Creëer een honkbal!" Waarom? In de vorige games had een tennisbal of een voetbal ook gewerkt. In de vorige games was Maxwell geen klootzak.



weetje • weetje
Wie Scribblenauts wil proberen, kan voor minder dan een euro Scribblenauts Remix halen voor z'n iPhone of iPod. Deze game bevat een selectie uit de eerste twee DS-games.



Eigenlijk zou een dromedaris toch gewoon een bultrug moeten heten?

SCORE 67

Het concept achter Scribblenauts is nog steeds erg vermakelijk en indrukwekkend, maar als de game 'Unlimited' heet dan is het niet de bedoeling dat ik me juist beperkt voel.

SAMUEL



Als je een goede Engelse woordenschat hebt, dan kun je iedereen in deze game met gemak binnen acht uur helpen.

8 UREN

12

BASICS
GOD- / PUZZEL- / AVONTUUR- / PLATFORMGAME
5TH CELL / NINTENDO
1 SPELER (WII U: 1-4)
NNB



DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Apple

Steve Jobs zei ooit bereid te zijn om zijn laatste cent uit te geven aan het neersabelen van Android. Apple voert dan ook de ene na de andere rechtszaak op dit gebied en reken er maar op dat er nog vele zullen volgen. Onze eigen Jan stuitte via slinkse wegen op een aantal patentzaken die de elektronicagigant aan het voorbereiden is...

Patentzaak 1.
Apple versus Apple Corps

Formele aanklacht: 'Aangezien twee van de Beatles al jarenlang onder de zoden liggen, heeft het media-imperium van de twee nog levende leden veel minder urgentie. Het logo wekt verwarring en dient daarom aangepast te worden, zodat er maar één echte Apple overblijft.'

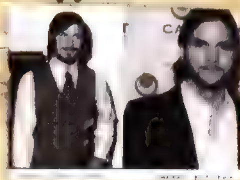


Patentzaak 2.
Apple versus Philips

Formele aanklacht: 'De nieuwe Wake Up bedlamp van Philips, type 89052278-AC, kun je middels een slider aan de onderkant feller en minder fel zetten, alsook voorprogrammeren. Apple claimt dat dit een een-op-een overname is van de helderheidsinstellingsknop van haar telefoons en tablets. Dit lampje dient gedoofd te worden en wel per direct.'



Patentzaak 3.
Apple versus Ashton Kutcher



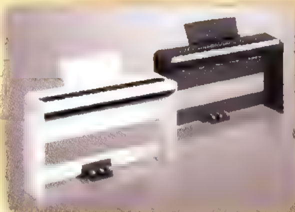
Formele aanklacht: 'Acteur en societyfiguur Ashton Kutcher treedt tegenwoordig steeds vaker naar buiten als ware hij de jonge Steve Jobs. Dit onnodig kwetsen van de erven van Jobs verdient de hoogst denkbare boete wegens heiligschennis!'



Patentzaak 4.
Apple versus Whirlpool

Formele aanklacht: 'De geruisloze Whirlpool Fresh Control koelkast Green Generation WME18662 A++DFCX is net zo stil als de iPad tweede generatie. Apple's geruisloosheid is echter gepatenteerd en daarmee schendt Whirlpool onze rechten. Daarbij is niemand zo cool als Apple.'

Patentzaak 5.
Apple versus Yamaha



Formele aanklacht: 'De witte en zwarte uitvoering van diverse pianomodellen van instrumentenbouwer Yamaha zijn een schaamteloze kopie van de witte en zwarte finishing van diverse Appleproducten. Een direct verkoopverbod van deze piano's lijkt dan ook een logische stap.'

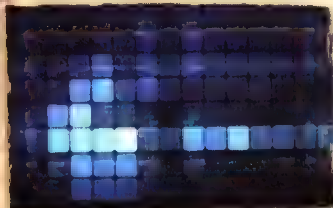
Patentzaak 6.
Apple versus Mini (BMW)

Formele aanklacht: 'Sinds BMW in 2001 de Mini-modellen van British Leyland overnam, zijn de voorheen compacte bolides alleen maar uitgedijd en groter gegroeid. Leuk voor de chauffeur die het zich kan permitteren, maar met 'mini' of ' klein' heeft het weinig meer te maken. Daarom is Apple in de veronderstelling dat haar iPad Mini de enige rechtmatige drager is van dit suffix. Een aanbeveling voor BMW luidt dan ook: verander de naam in Medium.'



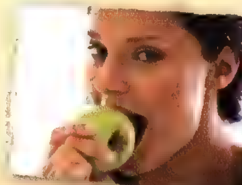
Patentzaak 7.
Apple versus Q Entertainment

Formele aanklacht: 'De gekleurde blokjes annex vierkantjes in het puzzelspel Lumines hebben exact dezelfde afmetingen en vorm als de homeknop op diverse Apple devices. Alle Lumines spellen dienen per direct uit de markt te worden genomen.'



Patentzaak 8.
Apple versus FDI World Dental Federation

Formele aanklacht: 'Tandartsen over de hele wereld gebruiken al jaren de slogan 'Snoep verstandig: eet een appel', in Amerika en Engeland beter bekend onder de zinsnede 'An apple a day keeps the doctor away'. Ten eerste is dit onrechtmatig gebruik van het woord 'Apple'. Ten tweede geeft een eigen onderzoek aan dat jongeren bij het woord Apple eerder denken aan een iPad of een iPhone dan aan een Jonagold of een Elstar. Dit kan leiden tot het eten van of bijten in elektronica en Apple wil daar geen enkele verantwoordelijkheid voor dragen!'





COPULATIE IS ABSOLUUT MIJN FAVORIETE RUBRIEK

DEAD SPACE 3

ZOLANG JE MAAR NIET GAAT FREEROAMEN IN NAUWE GANGETJES!

Leuk, een spannende game als Dead Space 3 samen spelen. Helemaal omdat de makers co-op zo benadrukken. Dus Jan en Graddus hadden alles klaar gezet in casa Meijroos: twee enorme televisies, twee debug consoles, twee debug-versies van de game, wat kon er nog misgaan...



Alles leek dus voor de bakker en het feest kon beginnen... ware het niet dat Dead Space 3 geen LAN-co-op ondersteunt! Je kunt alleen online co-op spelen. En de vrienden van EA hadden geen online redeem-codes bij de games gestopt. Zelfs hack-meester Florian kon ons niet helpen. Toen zijn de twee heren maar recht naast elkaar gaan gamen, ieder de singleplayer, tips en sneren over en weer uitwisselend. Werd het toch nog gezellig...



Die Jan toch. Viert dit jaar zijn twintigjarig jubileum als game-journalist. Heeft waarschijnlijk al meer monsters, zombies en andere gedrochten gedood dan dat er euro's in zijn portefeuille zitten. Maar als we na zes minuten de eerste Necromorphs tegen het lijf lopen, hoor ik een piepstemmetje naast me gillen: 'Ik word helemaal panisch!!!' De moeilijkheidsgraad gaat zelfs even omlaag naar casual. Jan, mag ik je bij deze alvast bedanken voor mijn meest hilarische videogamemoment van het afgelopen decennium :-)



Kan iemand Jan effe een schone onderbroek geven?



Wat Graddus er effe niet bij zegt, is dat ik de game na een half uurtje weer braaf terugzette op normal. Overigens op een moment dat ik Graddus zover had ingehaald dat hij smeekte om op me te wachten. Inderdaad casual is echt veel te makkelijk maar het had misschien ook te maken met het feit dat ik de brightness te laag had staan waardoor ik die tyfusbeesten niet zag aankomen in het begin. Over begin gesproken: wat een start kent DS3: meerdere verrassingen en de sfeer zit er meteen in.



weetje • weetje

Dead Space 3 kent Kinect-support. Omdat angst vaak met vloeken gepaard gaat, triggeren sommige krachttermen stomp- of ontwijkacties. Schelden als lifesaver: leest u mee, Bond tegen vloeken?



Okay, okay, ere wie ere toekomt: nadat je het angstzweet uit je bilnaad had geveegd, kwam je inderdaad sterk terug. Met dank aan die supersonische plasmacutter van je. Hoe had je die

eigenlijk in elkaar getimmerd?
Inderdaad, de sfeer zit er van meet af aan helemaal in. Misschien minder claustrofobisch dan in deel één en twee, maar de dramatiek en de goed gebalanceerde pacing vergoeden veel. Vooral de set-piece waarbij je in een ruimteschip met een rotvaart op ijsplaneet Tau Volantis afstevent, is zwaar indrukwekkend. Het ding kraakt in zijn voegen, dondert uit elkaar en dan in de chaos je gravity suit zoeken... Damn, zieke shit!

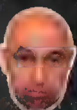




Ja, die workbench is interessant. In plaats van als een gek door de game te rennen, kun je met gevonden onderdelen en blauwdrukken je bestaande wapens op allerlei manieren upgraden. Het menu had echter wel wat intuitiever kunnen zijn. En bij de gekoppelde microtransacties in dit onderdeel zet ik dikke vraagtekens (zie kader).
Toch is het vet om naar eigen inzicht je guns op te graden want jij had na vier uur knallen nog best wel een gay proppenschietertje. Je moet je er echt effe in verdiepen.
Het geeft tegelijkertijd aan dat de game nog wat meer richting actie/shooter neigt zonder de horror los te laten. Ik ben me af en toe weer het apenlazarus geschrokken omdat die smerige wezens zich zo bizar fanatiek op je storten. En die explosies en die dingetjes die onverwacht misgaan, zijn echt fantastisch uitgewerkt, misschien nog wel beter dan de actie zelf...



Wat mij betreft balanceert Dead Space 3 perfect tussen snelle en tragere segmenten. Een heerlijke mix tussen free-roaming door de ruimte zweven en traditionele corridor-gameplay. De vrees dat de game te veel mainstream actie zou kennen, kan bij deze dan ook 'outer space' worden ingeknald.
En weet je Jan, fok mijn gaye proppenschieter. Stiekem vond ik het gewoon het leukste om als een dolgedraaide gabber shit in elkaar te stampen met mijn ruimtelaars. De vleeshompen vliegen als rauwe stukken kebab door de lucht!
Grafisch oogt Dead Space 3 best strak, maar ik heb wel het idee dat de engine na drie delen op zijn laatste benen loopt. De in game tussenfilmpjes bijvoorbeeld zien er niet uit. Die doodse gelaatsuitdrukkingen en mismvormde kaaklijnen. Brrr, da's past echt horror! Wat vond je überhaupt van het verhaal?



weetje · weetje

In co-op speel je als Isaac Clarke en John Carver. Tijdens het avontuur krijgt Carver soms last van hallucinaties en wordt hij extra kwetsbaar. Aan Isaac de taak hem te beschermen!



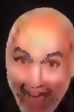
Het verhaal? Mmm, tja, door dat jij de hele tijd naast me zo hard aan het brullen was, heb ik er niet al te veel van meegekregen, maar toen ik de dag erna de boel nog eens in mijn eentje opstartte, kwam ik erachter dat het toch wel goed in elkaar steekt. De game kent de nodige plottwisten en het verhaal over de Markers en de Necromorphs heeft toch wel een epische WTF finale! Ik denk dat niemand ziet aankomen waar deze game uiteindelijk naar toe gaat.
Wel is de hele ervaring wat minder traditionele horror, maar dat was in DS 2 ook al zo. Doordat je nu ook tegen mensen vecht, is de game net een tikje minder eng, maar ik denk dat we 'm absoluut kunnen aanraden aan iedere Dead Space-fanboy en scifi-head.



MICROTRANSACTIES?

Het idee om zelf je wapens te maken is leuk maar de mogelijkheid om dit te versnellen via microtransacties is bij sommigen in het verkeerde keelgat geschoten.
Mocht je net wat onderdelen te kort komen voor die ene vette upgrade, dan kun je desgewenst je creditcard trekken. In free-to-play games is dit heel normaal, maar in een full priced game voelt het misplaatst.
Okay, als je heel goed zoekt kun je alle goodies en onderdelen zelf vinden, maar het betalen ervoor blijft in mijn ogen geforceerd en ongepast.

Tja, ik word altijd wat luidruchtig na een paar biertjes. Ik wil toch nog één kritische kanttekening plaatsen. De 'puzzels' behelzen namelijk weinig meer dan objecten met stasis bewerken. Iets meer creativiteit op dat vlak had geen kwaad gekund.
Al met al ben ik echter geïmponeerd door Dead Space 3. De brute set-pieces, het authentieke survival-horror sfeertje en de exclusieve co-op content maken deze game een meer dan waardige aanvulling op de franchise.
Oh, en ik heb 'mister PU' Meijroos in zijn broek zien poepen van angst! Ofschoon ik inmiddels het idee heb dat jij al schrikt als ik hard 'BOE!!!' roep, wil ik Dead Space 3 toch een dikke pluim in zijn zwarte gat steken voor die onbetaalbare ervaring!



Die pluim deel ik samen met jou uit. Dead Space 3 is weer een bij vlagen zenuwslopende sciencefiction action-thriller geworden. En ik denk dat als je hem in je eentje gaat spelen, zonder een brullende, bierdrinkende medespeler op een halve meter naast je, de ervaring nog een stuk aangenamer is.



SCORE 88

Dead Space 3 is een spectaculair sluitstuk van de Dead Space trilogie. Wellicht een klein tikkie minder eng dan voorheen maar nog altijd fucked up intens en gruwelijk meeslepend.

JAN & GRADDUS





Met 19 chapters en flink wat pielen op de workbench ben je wel even zoet. In co-op krijg je daar minimaal nog 3 uur aan extra content bij!

13 UREN



BASICS
THIRD-PERSON ACTION / SURVIVAL-HORROR
VISCERAL GAMES / ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

ALIENS COLONIAL MARINES

1979: één enkele xenomorph doodt zes van de zeven bemanningsleden van het ruimteschip Nostromo. 2013: één enkele marine doodt een dikke honderd xenomorphs, waarvan tientallen met de kracht van z'n elleboog. Aliens hebben door de jaren heen duidelijk aan kracht ingeboet.

Het is geen pretje om als grote Alien(s)-fanboy naar de zielige beestjes te kijken die over m'n scherm scharrelen. Niet alleen omdat de ooit zo mysterieuze, angst inboezemende xenomorphs zich als gewillige schapen met een stel scheten van m'n pulse rifle over de kling laten jagen, maar ook omdat ze simpelweg uit te weinig polygonen bestaan om zich anno 2013 zonder schaamte op een HD-scherm te vertonen.

> **"Gelukkig is het niet allemaal schijt wat er rond gesproeid wordt."**

Als deze slecht geanimeerde xeno's, marines aanvallen, dan hoor ik ze in m'n hoofd 'Ach, jij mallerrrd!' kirren, want de gebaren die ze maken lijken meer op plagerige aaitjes dan aanvallen van moordlustige buitenaardse creeps wiens 'structural perfection is matched only by its hostility'.

Is Aliens: Colonial Marines dus een teleurstelling van Prometheus-formaat?

Gebroken gameplay

Nou ja, misschien moet je gewoon even door de bovenste laag lelijkheid heen prikken. Alhoewel, onder de charactermodels die stroever bewegen dan de cast van Team America en letterlijk drie bewegende punten (mond en ogen) op hun doodse Donatella Versace-gezichten hebben, zit gebroken gameplay. Dit uit zich vooral in de handvol eindbazen, want als je van een grote pachycephalosaurus-xeno kunt winnen door ervoor te zorgen dat hij achter een APC blijft haken, om vervolgens aan de andere kant van het legervoertuig een paar minuten op z'n poten te schieten, dan klopt er iets niet aan je game.

Laat ik al helemaal niet te veel uitweiden over wat er gebeurt tijdens het onvermijdelijk gevecht met de Alien Queen! (En nee, dat deze bitch langskomt is geen spoiler, tenzij je geen FLAUW idee hebt waar deze game op is gebaseerd - in dat geval zou ik helemaal niet weten waarom je het zou willen spelen.)

NIET VAN SCHAKELDOOS?

Dacht je dat deze game van Gearbox was? Think again, want er worden maar liefst vier ontwikkelstudio's genoemd aan het begin van de campaign en in de wandelgangen fluistert men (lees: dat heb ik gehoord van een gast bij Epic) dat Gearbox bijna geen FUCK heeft gedaan aan deze titel. Geloof wat je wil, want in beide gevallen komt Randy Pitchford z'n team er niet goed vanaf...





De aliens probeerden hun tegenstanders in verwarring te brengen door liedjes te zingen van Zanger Colonial Marinus.

Duke Nukem Forever

Gelukkig is het niet allemaal schijt wat er rond gesproeid wordt. Want hoe prehistorisch deze game ook oogt, je kan er nog steeds prima in knallen, zowel in de redelijk forse singleplayer, als in de MP die een paar originele modes kent ten opzichte van voorganger Aliens vs Predator.

Daarbij helpt vooral het flinke arsenaal aan wapens (geïnspireerd op de klassieke pulse rifle en smart gun) met een daaraan gekoppeld levelsysteem dat je vele upgrades biedt. Vreemd genoeg is de game op z'n best als je - al kuttend met deze ge-upgrade, retro-futuristische guns - op simpele, generieke Weyland-Yutani huurlingen schiet en er in velden of wegen geen aliens te bekennen zijn.

Het gevolg is dat A:CM een soort Duke Nukem Forever is geworden die te weinig gebruik maakt van z'n eigen krachten, veel minder origineel is, maar - laat ik eerlijk zijn - wel een stuk lekkerder weg knalt. Nu, als iemand Hicks wakker zou willen maken...

SCORE 61

Colonial Marines is zo verouderd dat het riekt naar Werther's Echte en bejaardentehuizen. Helaas kunnen de vele, véle verwijzingen naar een briljante film(-reeks) en het relaxte geëxperimenteer met guns deze gebreken niet maskeren.

WOUTER



De singleplayer is zo'n acht uur lang schrikken. Van aliens? Nee, van de grafische lelijkheid om élke hoek!

8 UREN



BASICS
FIRST PERSON SHOOTER
GEARBOX SOFTWARE / TIMEGATE STUDIOS / NERVE STUDIOS
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

T-Mobile NL 3G 15:34 56%

Zoek **Info**



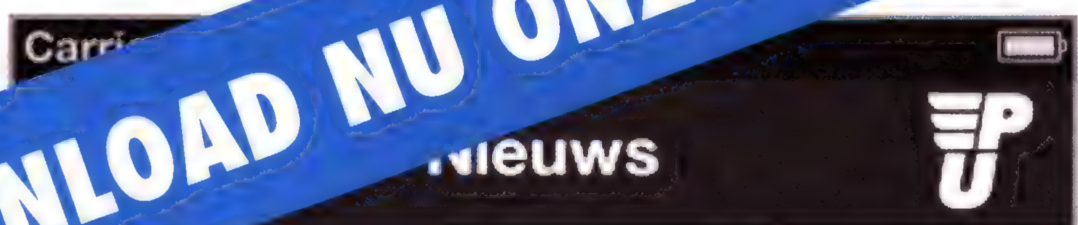
Power Unlimited
HUB Uitgevers

1 vriend
(18)

GRATIS

Details Recensies

DOWNLOAD NU ONZE NIEUWE APP



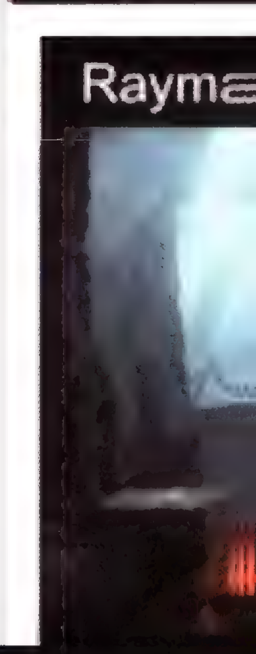


ROCKSTAR PRAAT 'GRAND THEFT AUTO MMO'

LAUNCH TRAILER RAYMAN LEGENDS DEMO

WII U TOCH GEEN CRAPPY CPU?

OOK THE LAST OF US BOXART



POWER UNLIMITED **ALTIJD EN OVERAL!**

PS VITA
2013: EROP OF ERONDER

Na een mooie start, is 2012 een rampjaar geworden voor de PS Vita. Kan Sony het tij nog keren in 2013? Florian, Jan en Samuel keerden de glimmende handheld binnenstebuiten en analyseren verleden, heden en toekomst.


De in potentie grootste PS Vita-game Call of Duty werd om zeep geholpen door een middelmatige ontwikkelaar.

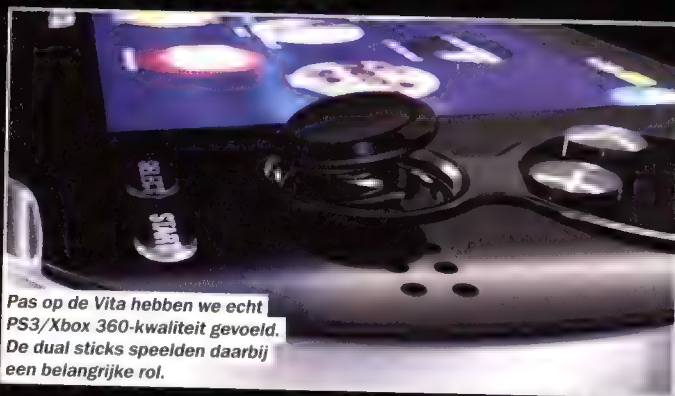
WAAROM DE VITA EEN SUCCES HAD MOETEN ZIJN

Het moet wrang zijn voor Sony. Iedereen die maar een beetje op de hoogte is van de techniek en de mogelijkheden van de PS Vita, snapt dat het apparaat een topproduct is. Voor Samuel is het zelfs een van zijn favoriete consoles en unaniem kunnen we stellen dat de Vita de eerste handheld is die ons game-ervaringen heeft voorgeschoteld die niet onderdoen voor die op 'echte' consoles.

Begrijp ons niet verkeerd: Metal Gear Solid 3 speelde prima weg op de 3DS en de God of War-games op de PSP kwamen ook in de buurt, maar pas op de Vita hebben we echt PS3/Xbox 360-kwaliteit gevoeld. Dit komt door de brute kracht van het apparaat, maar zeker ook door de dual sticks. Gecombineerd met de gyroscoop, de geweldige d-pad en de twee touchscreens hebben we kunnen portable-gamen als nooit tevoren. Ook z'n prachtige afwerking en het geweldige OLED-scherm maken het een in velerlei opzichten fabelachtig apparaat. Anders gezegd, het is de iPhone 5 onder de handhelds.

Helaas geldt dat ook voor de prijs. En in tegenstelling tot alles wat Apple maakt, zijn maar weinigen bereid om zoveel geld uit te geven aan een draagbaar spelletjesapparaat, vooral omdat ze al een smartphone hebben waar ze goedkoop Cut The Rope en Angry Birds op kunnen spelen.

Maar de mensen die wél een Vita hebben gekocht, weten hoe tof het ding is en hoeveel geweldige games er op te spelen zijn, vooral in combinatie met PlayStation+ (de beste gaming-dienst sinds Xbox Live, vooral als je kijkt naar de gratis games die je ervoor krijgt). De Vita is wellicht de beste handheld aller tijden en daarom mag ie niet vroegtijdig sterven. Dat verdient het apparaat niet.


Pas op de Vita hebben we echt PS3/Xbox 360-kwaliteit gevoeld. De dual sticks speelden daarbij een belangrijke rol.

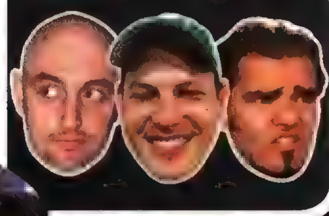
WAAR HET MIS GING

De PS Vita is duur en ook de games zijn behoorlijk prijzig (40 à 50 euro) maar dat had men nog wel geaccepteerd áls er maar genoeg games waren geweest met daarbij voldoende toptitels voor een groot publiek. Op beide fronten hebben Sony en third-parties het echter flink laten afweten.

De launchtitels waren er, maar daarna droogde het aanbod veel te snel op. Bovendien werd de in potentie grootste PS Vita-game - Call of Duty - om zeep geholpen door een middelmatige ontwikkelaar (Nihilistic) die naar verluidt slechts vijf maanden tijd had om van de grootste shooter ter wereld een Vita-versie te ontwikkelen. Sony en Activsion stonden erbij en keken ernaar. Een regelrechte schande en enorm slechte publiciteit voor de handheld.

Sowieso zou Sony de Vita wel wat beter kunnen marketen, want we zien het apparaat nauwelijks terug in (reclame)uitingen. Het is bijna alsof Sony de handheld een beetje aan zijn lot over laat.

Inmiddels heeft Sony toegeven dat de Vita het zwaar heeft maar dat ze for the long run gaan, en daar houden we ons dan maar aan vast.



HOE HET ANDERS MOET

De pittige prijs van de PS Vita heeft alles te maken met de hoogstaande technologie; maar was het nou echt niet mogelijk om de handheld wat ingebouwd geheugen mee te geven? Flashgeheugen kost geen drol meer, maar in plaats daarvan verplicht Sony je ook nog even een peperdure memorycard te kopen. Een slechte keuze. Er moet dus óf een nieuwe model komen óf die geheugenkaartjes moeten veel goedkoper.

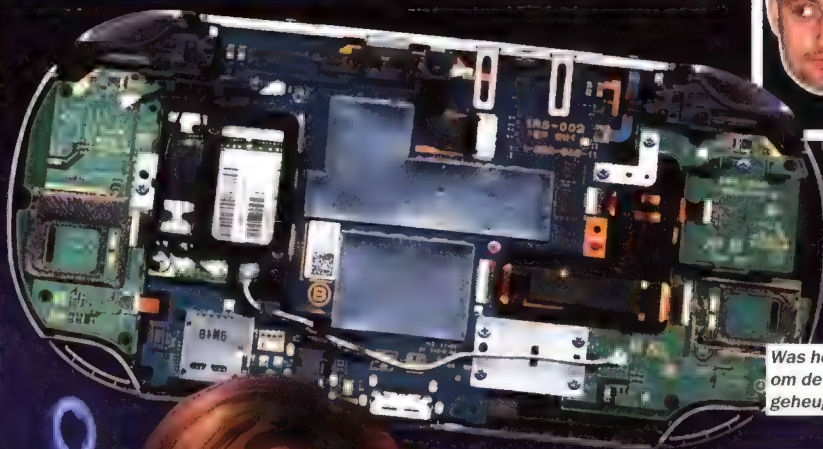
En hoe zit het met de beloofde features, zoals de remote play-functie? Sure, je kunt een enkele PS3-game via de Vita besturen, maar de ondersteuning is eigenlijk gewoon om te huilen.

Het bizarre is dat hackers/crackers er al maanden geleden in geslaagd zijn om via een gehackte PlayStation 3 ALLE PS3-GAMES te streamen naar de PS Vita! De techniek is er dus, maar dik een jaar na release is het via de officiële kanalen nog steeds niet mogelijk! Het is toch te gek voor woorden dat gasten op hun zolderkamertje vettere software kunnen schrijven

> **"Het is de iPhone 5 onder de handhelds."**

voor de Vita en PS3 dan Sony zelf uitbrengt? Op dit moment lijkt een prijsdaling de beste manier om de situatie te redden, samen met het uitbrengen van meer grote games, want tijdens het schrijven van deze feature was het schrapen om een lijstje van aankomende titels te verzamelen.

Kijk je naar de top 10 (zie kader), dan zie je te veel ports en spin-offs en veel te weinig originele ip's. Het is dan ook eeuwig zonde dat studio's als Santa Monica, Naughty Dog en Japan Studio niet voor de handheld aan de bak gaan. En waar blijft Gran Turismo voor de Vita? Over mass appeal gesproken...



Was het nou echt niet mogelijk om de handheld wat ingebouwd geheugen mee te geven?

Dead or Alive 5 Plus is een van de Vita-games waar we naar uitkijken.

CONCLUSIE

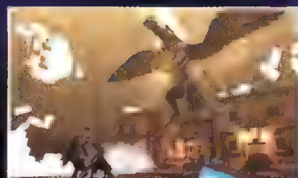
Om de vraag uit de intro 'Kan Sony het tij nog keren?' te beantwoorden, laten we de drie heren nog even individueel aan het woord.

De PS Vita gaat terugkomen. Het zal langzaam gaan, maar hij zal niet vroegtijdig sterven. Games als Soul Sacrifice zullen de verkopen in Japan goed doen, en ook hier zullen meer mensen 'm oppikken bij een substantiële prijsverlaging. De 3DS leek eveneens te falen, maar heeft na een prijsverlaging ook de boost gekregen die hij nodig had.

Mensen die mij een beetje kennen, weten dat het glas bij mij altijd half vol is, maar voor de Vita zie ik het helaas somber in. Een snelle pricedrop voor apparaat en games is volgens mij de enige mogelijkheid voor damage control. Als de installed base uitbreidt, wordt het voor third-party partijen ook weer interessant om PS Vita games te gaan maken.

Het zal dit jaar beter gaan met de Vita, maar dat is niet zo moeilijk na een belabberd 2012. Een paar vette PS Vita exclusives, meer (beloofde) features, een dikke prijsverlaging en PlayStation Plus kunnen van het apparaat nog steeds een succes maken. Ik hou hoop!

POTENTIËLE TOPGAMES



1 SOUL SACRIFICE

Dark Souls-meets-Monster Hunter. Dit wordt een van de games van 't jaar.



2 KILLZONE: MERCENARY

Guerrilla Games laat de Vita rocken! Check pagina 40 en 41 voor een uitgebreide hands-on.



3 TEARAWAY

Van de bedenkers van LittleBigPlanet komt deze Paper Mario-achtige avonturen-puzzelgame, inclusief (eindelijk!) leuke augmented reality.



4 RUIN

Brute top-down RPG in Diablo stijl!



5 FINAL FANTASY X HD

Binnenkort horen we eindelijk meer van deze langverwachte remake.



6 PERSONA 4 GOLDEN

Persona 4 was een van de beste RPG's in jaren. Golden is een update met extra personages, verhaallijnen en gameplay-mogelijkheden.



7 DEAD OR ALIVE 5 PLUS

Uitgebreide port van deze fijne fighter. Je kan zelfs knokken in first-person!



8 EARTH DEFENSE FORCE 2017

Geweldige update van de bekende Xbox 360 game.



9 RATCHET & CLANK: QFORCE

Ratchet & Clank en een vleugje RTS. Prima voor onderweg.



10 SLY: THIEVES IN TIME

Scoor 'm op de PS3 en je krijgt de Vita-versie er gratis bij. En ook op de Vita is het een heerlijke game. Check de review in deze PU.



GOLD AWARD

SLY COOPER THIEVES IN TIME

Na bijna acht jaar maakt Sly Raccoon eindelijk zijn comeback. Dit tot vreugde van Florian die een grote fan is van de gemaskerde wasbeer. Natuurlijk moest onze freshman nog wel effe checken of Thieves in Time met z'n tijd is meegegaan...

Tijdens de vorige generatie consoles waren platformgames goed vertegenwoordigd met bijvoorbeeld (op PlayStation 2) illustere duo's als Ratchet & Clank en Jak & Daxter. Op de huidige consoles komen de platformgames er echter bescheten af, en je zou je bijna gaan afvragen of we te maken hebben met een uitstervend genre.

Als liefhebber van platformgames ben ik dan ook blij met de comeback van niemand minder dan Sly Cooper, een slicke wasbeer die samen met zijn partners in crime verantwoordelijk was voor een paar heerlijke platformtoppers.

Thievius Raccoonus

In Thieves in Time krijgt Sly Cooper wederom hulp van schildpad Bentley en het roze nijlpaard Murray, en het drietal vult elkaar perfect aan. Sly is goed in stealth, Bentley is een nerd met allemaal technische snufjes en Murray is lekker lomp en sterk. Ook Carmelita Fox is weer van de partij en probeert nog steeds Sly achter slot en grendel te krijgen, ondanks de romantische gevoelens die ze voor hem koestert. Dat levert ook in deze game weer de nodige hilarische ontmoetingen op.

Aan het einde van Sly 3: Honor Among Thieves lukte het Bentley om zijn tijdmachine werkend te krijgen, maar dat zorgde er wel voor dat het 'Thievius Raccoonus Boek', met daarin alle geheimen van de Sly-familie, verdwijnt.

In Thieves in Time ga je op zoek naar het boek en help je ondertussen de voorouders



Waarom stal Robin Hood van de rijken? Van de armen stelen leverde te weinig op.



CROSSEN!

Naast Ratchet & Clank: QForce en PlayStation All-Stars Battle Royale, ondersteunt ook Thieves in Time het Cross-Buy en Cross-Save gebeuren. Je hoeft de game dus alleen maar voor de PS3 aan te schaffen en dan krijg je de PS Vita-versie er gratis bij. Met de Cross-Save functionaliteit kun je dan heel gemakkelijk onderweg verder gamen op je Vita!





weetje • weetje

Thieves in Time werd op de E3 van 2011 officieel aangekondigd, maar er zaten ook al hints in de inFamous-games. Zo had hoofdrolspeler Cole MacGrath een button van Sly op z'n backpack en kon je in inFamous 2 met de staf van Sly vechten. Ook had de Sly HD Collection al een (geheime) teaser trailer van Sly 4.

van Sly. Al spelend ontdek je ook wie verantwoordelijk is voor het verdwijnen van de familiegeheimen.

Variatie

Ook Thieves in Time is weer een traditionele platformgame, maar het spel is enorm gevarieerd.
In de eerste plaats heb je natuurlijk weer de drie totaal verschillende characters tot je beschikking, maar daar houdt het niet op. Sly ontmoet tijdens zijn reis z'n voorouders, en ook met hen kun je aan de slag. Zo kom je bijvoorbeeld de ninja Rioichi Cooper en Tennessee Kid Cooper tegen en ook deze speelbare characters hebben hun eigen abilities.

"Niets minder dan een meesterwerkje."

Daarnaast zit er een shitload aan minigames in de nieuwe Sly. Zo kun je rijden met de RC-auto van Bentley, verkleedt Murray zich als Japanse geisha, moet je in Parappa the Rapper-stijl dansen op de maat van de muziek en kan je met Sly over rails glijden. Op deze manier verveelt de game eigenlijk nooit en gecombineerd met de vertrouwde gameplay (die weer heerlijk aanvoelt) maakt dit van Thieves in Time niets minder dan een meesterwerkje.

Rondje drukken

Helaas kent de nieuwe Sly ook wat minder tof uitgewerkte elementen, zoals de typische cell-shaded stijl. Het lijkt veel op de grafische stijl van Ni No Kuni, maar die game ziet er toch echt een stuk beter uit.
Voor de PS Vita-versie geldt eigenlijk hetzelfde. De graphics zijn oké, maar zeker niet wereldschokkend. Ook wordt er te weinig gebruik gemaakt van de specifieke mogelijkheden van de Vita en kun je aan alles merken dat de game voor de PS3 is ontwikkeld.
Tot slot vind ik het bullshit dat je nog steeds op het 'rondje' moet drukken om Sly iets vast te laten pakken. Waarom pak je niet, Assassin's Creed-stijl, automatisch alle richels vast die je tijdens je sprong tegenkomt? Dat rondje drukken was in de eerste Sly-games al irritant, en je had toch mogen verwachten dat ze daar, acht jaar later, iets beter voor zouden hebben bedacht.
Maar goed, dat zijn dan ook de enige dingen waarover ik kan zeiken, want verder is Thieves in Time een game om te stelen!



weetje • weetje

Deze Sly Cooper game is niet meer gemaakt door ontwikkelaar Sucker Punch, maar door Sanzaru Games. De mannen van Sanzaru waren ook verantwoordelijk voor de HD-remakes van de eerste drie Sly-games, en dus niet geheel onbekend met de materie.

PITTIGE EINDBAZEN

De moeilijkheidsgraad ligt vooral in het begin van de game niet bijster hoog. De missies zijn over het algemeen goed te doen, maar met de eindbazen zul je wel wat meer moeite hebben. Het is vaak een kwestie van de moves van de boss uit je hoofd leren, maar met de vele aanvallen die de eindbazen hebben, is dat geen eitje. De voldoening die je hebt na het verslaan van zo'n badguy is dan wel weer extra groot!



Ik had laatst bijna ruzie. Ik zag 's morgens vroeg een Arabische man voor z'n huis een kleedje uitkloppen. Riep ik: 'wil ie niet starten?'



Altijd een harnas aantrekken als je vecht tegen snijbloemen, klaprozen of kroppen sla.

SCORE 92

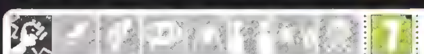
Goede platformgames zijn schaars tegenwoordig en ook daarom is het heerlijk om met Sly en z'n maatjes weer op het oude niveau een heel vet avontuur te beleven. Meer van dit soort games please!

FLORIAN



Met de Story mode ben je een uurtje of tien bezig, maar tel daar zeker een paar uur bij op als je alles wil verzamelen en ontdekken.

10 UREN

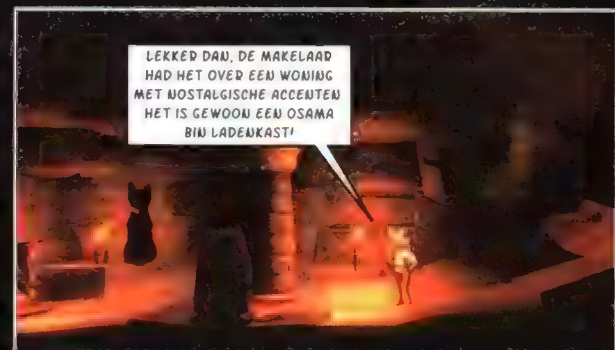


BASICS

PLATFORMGAME
SANZARU GAMES / SCE
1 SPELER
27 MAART 2013

THE CAVE

Maarten, Tjeerd en Jurjen durfden het wel aan: met z'n drieën afdalen in The Cave, de nieuwe game van Double Fine. Jurjen had voor beide jongens een combi van Wii-afstandsbediening en Nunchuk klaargelegd, en zou zelf op de GamePad spelen. Er kon eigenlijk niets misgaan...



REVIEW

XBLA | PSN | PC | WII U

"Dit is toch die game van dat Kickstarter-project?"

"Nee, die game van Tim Schafer moet nog komen. Dat wordt een echt wijs-en-klik-avontuur. The Cave is een platformspel, van een andere oude adventure-maker, Ron Gilbert. Kijk, hier moet je een poppetje kiezen. Er zijn zeven verschillende personages waar je een team van drie figuren uit moet samenstellen. Ik wil de ridder zijn. Maarten, effe nergens op drukken."

"Zeven personages? Ik tel er acht."

"Nee, het zijn er zeven. De tweeling telt voor één personage. Tjeerd, ben jij nu de ridder? Ik kan de ridder niet kiezen, maar hij beweegt wel."

"Ik weet niet wie ik ben, ik doe maar wat."

"Briljant. Je hele leven in één zin samengevat."

De ridder

"Oké jongens, even nergens op drukken. Ik ben de avonturier, dat Indiana Jones-achtige meisje. Of wacht, bestuurt iemand anders haar nou? En wie is nu de monnik? Even niet op de richtingsknop drukken jongens, dan neem je mijn meisje over."

"Ik wil niet veel zeggen, maar volgens mij ben ik helemaal niemand."

"Mooi man. Je moet gedichten gaan schrijven. Echt."

"Tjeerd, spring eens? Op de A-knop drukken. De A-knop. Wacht ik doe het wel. Kijk, dat meisje springt, dus jij hebt mijn meisje overgenomen. Je moet niet op de richtingsknop drukken. Kom op jongens, ik moet die game reviewen, dit schiet niet op zo."

"Ben ik nu de ridder? Ik wil eigenlijk de tweeling zijn, maar dat lukt niet."

"Eh jongens? Vinden jullie het misschien goed als ik de game in m'n eentje ga reviewen?"

"Een goed behapbaar puzzelplatformavontuur met een geinig sfeertje."

Dieper

"Damn, wat een verademing, zo'n spel in je eentje spelen. Zelf wisselen tussen de drie gekozen poppetjes.

Ik gebruik het avontuurlijke meisje om een stuk vlees onder een hijskraan te leggen. Ik gebruik een zwevend science-fiction-meisje om op de bel te slaan, zodat het monster komt. Dan schakel ik snel over naar de ridder om de hijskraan te activeren. Het monster wordt gegrepen en spartelend omhoog getrokken.

Ik kan weer dieper de grot in. Lopend, springend en activerend, af en toe een voorwerpje pakkend en gebruikend, dus niet wijzend, klikkend en verzamelend. Terwijl de game met z'n logische omgevingspuzzels, snedige teksten en morbide grapjes toch wel doet denken aan Gilberts oude point & click adventures als Monkey Island en Maniac Mansion. Gelukkig is dit spel gewoon met een controller bestuurbaar. En een stuk makkelijker. En mooier. En korter. Wat meer van deze tijd."

Een download

"Hey cool, je zit in een piramide! Schiet het een beetje op?"

"Ja, al zat ik net wel vast bij een puzzel. Die heb ik effe op internet opgezocht. Daar zag ik ook dat ik al over de helft van de game ben."

"Damn, maar je bent amper twee uur aan het spelen!"

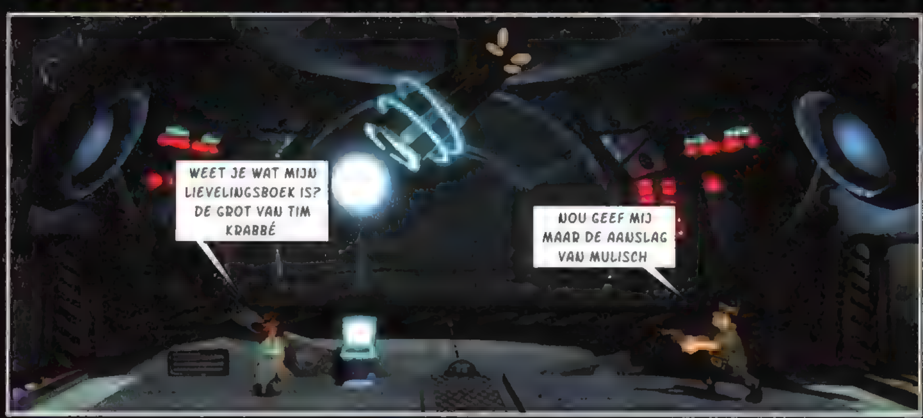
"Ja, het is geen lang spel. Maar ja, het is een download van twaalf euro. Dan is een eerste speelduur van vier uur nog niet zo gek."

"Mag ik hem lenen als je klaar bent?"

"Nee, het is een download. Downloads kun je niet uitlenen. Bovendien wil ik het spel nog een paar keer met andere personages spelen, want het schijnt dat de grot voor elk meegebracht personage nieuwe gebieden krijgt waarin je zijn of haar ware geluk kunt vinden."

"Mijn ware geluk zoek ik meestal ook diep in een grot."

"Dude, je moet echt dichter worden."



weetje weetje

Ron Gilbert heeft in 1979 zichzelf leren programmeren door arcadespellen als Pac-Man en Donkey Kong na te bouwen op zijn Northstar Horizon home computer.

SCORE 72

The Cave is een eenvoudig, goed behapbaar puzzelplatformavontuur met een geinig sfeertje. Maar speel het niet met vrienden, en verwacht niet de diepgang in puzzels en mogelijkheden van Gilberts oudere werk. Ironisch genoeg is The Cave Gilberts oppervlakkigste werkstuk geworden.

JURJEN



Dit is een klein maar fijn spel om even tussen twee grote games door te spelen. En dan nog een keer.

6 UREN



BASICS

PUZZELPLATFORMAVONTUUR
DOUBLE FINE / SEGA
1 - 3 SPELERS
OUT NOW

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Voor wie hoorde Jan de kassa rinkelen?

A) Voor Disney, ivm Disney Infinite
B) Voor zichzelf, omdat hij op Kickstarter gaat cashen met zijn game 'Super Donkey Pac Pong Bros.'
C) Voor zichzelf, nu hij bij de belastingdienst kinderbijslag heeft aangevraagd wegens de geboorte van z'n elfde kind

2

Wat eist Ed op zijn nieuwe werkplek?

A) Een goede ventilatie zodat niemand zijn stinkende windjes ruikt
B) Een toilet dat binnen een halve minuut bereikbaar is
C) Elke ochtend een glas warm water om z'n kunstgebit in te laten weken

3

Waar was Jurjen nog nooit geweest in het Game Garden-pand?

A) De bovenste verdieping
B) Het in het souterrain gevestigde opvangcentrum voor dove vogelbekdieren
C) De fraaie SM-kelder uitgevoerd in verschillende tinten grijs

4

Waarom mocht Graddus Sniper 2 previewen van Maarten?

A) Om beter te leren mikken bij het pissen
B) Omdat hij ooit was gecast voor Oh Oh Cherso, maar Snipertje uiteindelijk toch de voorkeur kreeg
C) Vanwege zijn wansmaak

5

Wat moet je doen als je van Wouter droomt?

A) Handen boven de lakens houden
B) Een spijkerbed aanschaffen
C) De ramen openzetten

6

Wat had JJ niet moeten doen in Berlijn?

A) Een McBacon eten
B) Tijdens een bezoek aan de dierentuin, een stukje opzwemmen met de piranha's
C) Vijftig euro betalen voor een schele hoer met één been

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

Dan maak je kans op De Limited Edition Ear Force Kilo Black Ops II Headset van Turtle Beach





PRIJSVRAAG € FEATURE

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

GUNMAN CLIVE

SCORE ★★★★★





€ 1,99

1 SPELER



Gunman Clive is een van de beste platformspellen voor iOS, en hij komt nóg beter tot zijn recht op de 3DS. Daar zijn drie redenen voor.

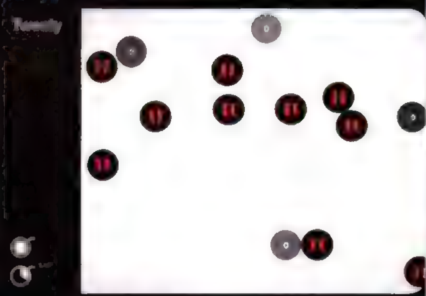
Ten eerste ogen de aparte, met bruin potlood geschetste, graphics nog aparter door het 3D-effect. Ten tweede zijn de knoppen van de 3DS veel geschikter dan een touchscreen om zo'n pittige, precisie-vereisende platformer te besturen. Ten derde is het spel met z'n Mega Man-achtige uitdagingen, Donkey Kong-achtige mijnwagenritjes en Probotector-achtige eindbazen een eerbetoon aan de hoogtijdagen van NES en SNES. Dit is, kortom, een must-have voor elke rasechte Nintendo-gamer. En dat voor de prijs van een iOS-spelletje!

3DS

HUNDREDS

SCORE ★★





€ 2,69

1 SPELER



Soms denk je dat elk geinig spelmechanisme ondertussen wel in een puzzelspelletje is verwerkt... en dan speel je Hundreds. Daarin moet je ballen met cijfers erin aanraken om ze tot een totale waarde van honderd te laten groeien. Als een groeiende bal botst, is je spel voorbij. Met dit simpele principe als basis krijg je steeds weer nieuwe uitdagingen voor je kiezen. Misschien is dát wel de grootste verdienste van de ontwikkelaar, dat het spelmechanisme in elk level weer een nieuwe draai krijgt. Al begint dat na dertig, veertig levels ook wel wat gekunsteld aan te voelen.

Niet elk geinig spelmechanisme blijft honderd levels lang leuk.

IOS

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

SCORE ★★★





€ 4,99

1 SPELER



Het originele Super Mario Bros. uit 1985 moet wel een van de meest uitgemolken games ooit zijn. De muziekjes en uitdagingen uit dat spel zitten zelfs in Mario's nieuwste spellen op 3DS en Wii U!

Wie na die games nóg geen genoeg heeft van de vertrouwde Mario-gameplay, zal van het lekker moeilijke Lost Levels ook wel genieten.

Dit is de eerste sequel die ooit (in 1986) voor Super Mario Bros. verscheen, dus eigenlijk het begin van de uitmelkerij. Dat de game ondanks de recent ingetreden Mario-moeheid toch weer uren weet te boeien, zegt alles over de kwaliteit ervan. Of eigenlijk: die van het origineel.

3DS

KNYTT UNDERGROUND

SCORE ★★★★☆



1 SPELER



Springend en klimmend zoek je een weg door de zwarte, grillige kaders van een onbekende wereld. Minimale muziek vloeit samen met de wind en andere omgevingsgeluiden. Dunbezaaide puzzels, personages en power-ups helpen je steeds dieper in de wereld door te dringen. Waarheen? Waarvoor?
Het spel laat er aanvankelijk niets over los. Dat intrigeert. Waardoor je ook écht geboeid zit te spelen als het krankzinnig-filosofische verhaal vanaf hoofdstuk 3 een beetje op gang komt en je steeds dieper verdwijnt in een idioot groot spel. Liefhebbers van VVVVVV, Cave Story en old skool Metroid (met genoeg vrije tijd): probeer deze eens.

PS3 / PS VITA

BIG SKY INFINITY

SCORE ★★★☆☆



1-4 SPELERS



Big Sky Infinity is een typische 2D twin-stick shooter, maar met een behoorlijk vette twist. Normaal gesproken is het in dit soort games de bedoeling om zo snel mogelijk de levels uit je hoofd te leren, maar in Big Sky Infinity zijn de levels random generated en daardoor nooit hetzelfde!
Dat zorgt alleen wel voor een verdomd hoge moeilijkheidsgraad die niet iedereen zal aanspreken. Ook wordt het in de latere levels wel heel chaotisch, waardoor je af en toe je ship zelfs even kwijt bent.
Alleen een aanrader voor de hardcore spelers dus.

PS3 / PS VITA

MARK OF THE NINJA

SCORE ★★★★★



1 SPELER



Een absolute topper die vorig jaar een beetje ondersneeuwde vanwege het najaarsgeweld, maar zeker nog effe in het zonnetje gezet moet worden, is Mark of the Ninja.
Het betreft een heerlijke stealthy action-platformer met uitdagende puzzels, acties en exploratie. De game ziet er prachtig uit en de getekende stijl en vloeiende animaties werken absoluut sfeerverhogend.
Daarbij kent het spel een uitdagend puntensysteem voor de behaalde hoofd- en subdoelen (dat tevens uitnodigt om de levels opnieuw te spelen) en een New Game plus optie.
Met terugwerkende kracht een heus meesterwerkje voor Xbox en PC dat je eigenlijk niet mag missen.

XBLA / PC

RED BULL CRASHED ICE KINECT

SCORE ★★☆☆☆



1-2 SPELERS



Het door Red Bull georganiseerde Crashed Ice World Championship is een evenement waarbij deelnemers al schaatsend en glijdend zo snel mogelijk een steile helling af moeten rossen, en dat levert natuurlijk allerlei halsbrekende toeren op.
Ook in de gelijknamige game is het zwaaien met je armen, bukken en springen geblazen in de hoop op de been te blijven en zoveel mogelijk snelheid te ontwikkelen. De game bevat de echte circuits zoals die van Saint Paul in Amerika, het Zweedse Are én ons eigen Valkenburg.
Crashed Ice is een typische Kinect-game. Dus verwacht niet dat dit net zo opwindend wordt als in het echt.

XBLA

PU 232 LIGT OP 22 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

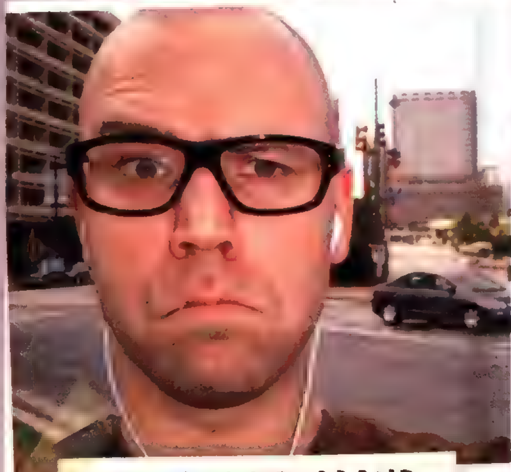
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS EEN VAN DE NEXT-GENS GEWOON EEN TASTBAAR, VASTSTAAND FEIT. EN EEN NIEUWE MIJLPAAL IN DE GAMEGESCHIEDENIS, DAT IS ALTIJD EVEN SLIKKEN!
- GAAT WOUTER OP ZOEK NAAR ZIJN 'LOT' IN SEATTLE...
- WIL JAN WEER EENS ZIJN TRILLENDE HUID UITPROBEREN OP DE VROUWKES, TERWIJL HIJ HER EN DER EEN MONSTER AFSLACHT OP POOLSE WIJZE.
- JAAGT SAMUEL, JAPAN-STIJL, TOTAAL ANDERE MONSTERS OVER DE KLING.
- WAARSCHUWEN WE JURJEN HEEL NADRUKKELIJK 'GA NIET DAT HUIS BINNEN!', MAAR NEGEERT HIJ ONS BEWUST.
- WORDT ER GEFREEROAMD IN EEN WEL HEEL BLOKKERIGE STAD.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

POSEUR VAN HET JAAR!

Het is februari dus het kan nog: de uitverkiezing van De Poseur van het Jaar 2012. Het zal niemand verrassen dat Jan, de man die afgelopen jaar twaalf maanden elke keer zonder concurrentie de titel Poseur van de Maand in de wacht sleepte, als winnaar uit de bus kwam.
Als eerbetoon enige hoogtepunten uit zijn rijke oeuvre.



LUL VAN DE MAAND
WOUTER

De beste man ging een klein maandje op vakantie en zette netjes de autoreply-functie van zijn PU-mail aan. Dergelijk correct gedrag hadden we eigenlijk niet van hem verwacht... Alleen had hij de datum van terugkomst gezet op 27 januari 2011! En dat leek ons toch stug. Of ze weten in Veendam iets wat wij niet weten. Wat ons ook stug lijkt.

GEEN NIEUWE CONSOLES OP DE E3
WAT GAAN WE DAN DOEN?

- Alleen nog maar PC-games spelen, aangezien daar ongeveer elke maand een nieuwe next-gen videokaart voor uitkomt.
- Dubbel kut terugvliegen, aangezien elf uur in economy zitten nu niet bepaald relaxed is. Jan valt buiten deze regeling. Door zijn KLM Platinum Card reist hij slechts enkel kut.
- Jurjen snel een pleister op zijn mond plakken anders gaat hij een jaar lang roepen dat als we next-gen willen spelen, we zijn Wii U wel kunnen lenen.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
GTA V

GEMISTE KANS VAN DE MAAND

Je weet vermoedelijk dat alle onderdelen van THQ per opbod verkocht zijn. Er werden na afloop van de gamesveiling steeds twee biedingen openbaar gemaakt: het winnende bod en dat van de nummer twee.
Alleen bij Homefront was er maar één bieder, wat betekent dat we met de PU een bod van tien euro hadden kunnen doen en wereldberoemd hadden kunnen worden als tweede bieder! En als we gewonnen hadden, was de Homefront-franchise natuurlijk levenslang verzekerd geweest van Gold Awards.



Mysterie van de maand

Het haar van Florian is ons een mysterie. Hoe ziet dat eruit? We hebben het nooit gezien, want die gast heeft echt ALTIJD een pet op. Verbergt hij soms iets...





Poseur van de maand

Als je denkt dat onze 'Poseur van het Jaar' een beetje op z'n lauweren is gaan rusten na het behalen van deze felbegeerde titel, heb je het helemaal mis. Kijk maar weer naar de spontane, ongedwongen, enthousiaste, oorspronkelijke, ervaren, bezielde, gretige, originele manier waarop Jan zich presenteerde tijdens het Killzone Mercenary-event. Jammer voor alle goedbedoelende redacteuren, maar we vrezen dat ze ook in 2013 kansloos zijn voor de titel.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

- **12%** Niet op het ijs staan in ieder geval. Gamers en ijs is geen ideale combi. Wel eens een game met ijs erin gespeeld? Precies.
- **9%** Het gewaagd vinden om in deze economische tijden je game 'Crysis' te noemen.
- **13%** Zien dat THQ best geld kan verdienen...
- **8%** Vermoeden dat de meerderheid van de PU-lezers niet weet waar 'DOTA' voor staat.
- **10%** Zes jaar na de aankondiging eindelijk Aliens: Colonial Marines kunnen spelen. Helaas was alleen het uitstel van Gran Turismo-allure.
- **11%** Behoorlijk de draad kwijt zijn bij de serienummers van Final Fantasy. Zo wordt die Fantasy dus nooit Final.
- **9%** Jeuk krijgen bij het woord 'Scribblenauts'. 'Sorry meneer, u heeft een hele kolonie Scribblenauts in uw schaamstreek'.
- **7%** Inzien dat acht uur reistijd van Berlijn naar Amsterdam vanwege de sneeuw eigenlijk best schappelijk is ten opzichte van het gezeik met de FYRA. En in het vliegtuig krijg je tenminste nog een broodje.
- **5%** Het bizar vinden dat je in al die Tour de France-wielergames nooit op een EPO- knop hebt kunnen drukken. Het waren toch simulaties?



DUBBELGANGER VAN DE MAAND
WARD

Misschien zagen jullie 'm al effe langskomen in Yo!Post!, maar ook onze lezers wilden we deze look a like van Ward niet onthouden. Daan knipte 'm voor ons uit De Volkskrant. Thanks, man!

FRAMEDROP

JORDI PETERS







